GAME BOY ADVANCE • Faça macaquices com o Monkey Ball

Abril

RECREIO

12788/1
ISSN 1517-7467
R$ 4,90
Ano 3 • Nº 153
13/2/2003

Padrinhos Mágicos

A dupla encantada desse desenho transforma desejos em confusão

PIRANHA
De boca fechada, ela é uma graça!

Hum... gostei dele!

QUADRINHOS
Maguila mostra que é um grande gorila

www.RECREIOONLINE.com.br

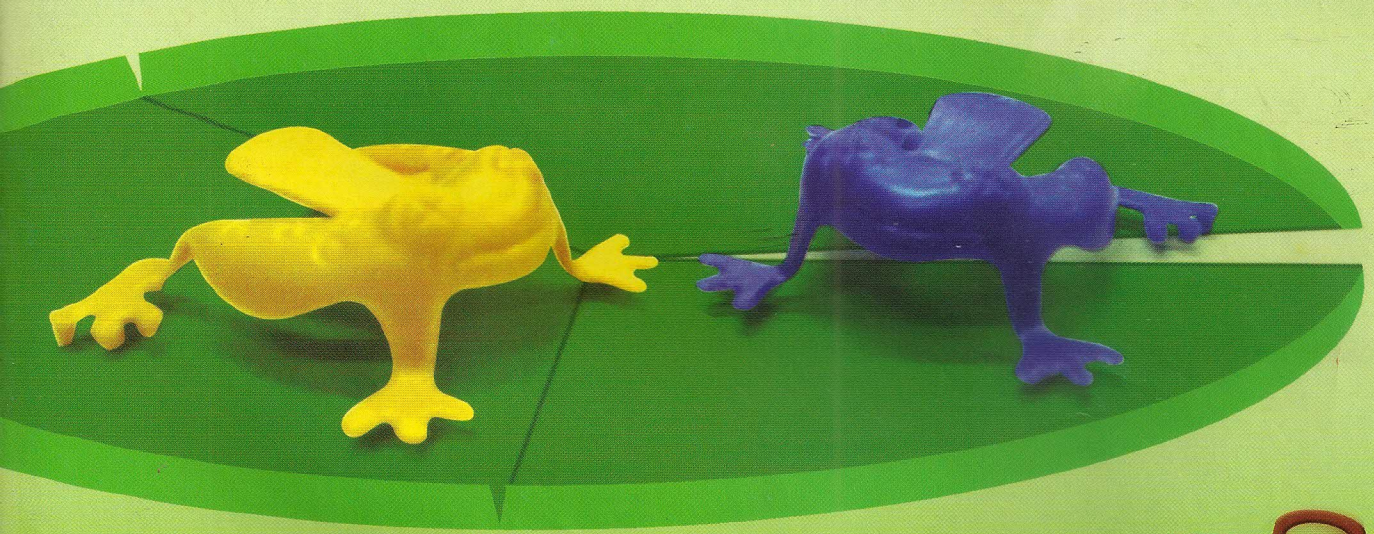
BRINCADEIRAS DE FÉRIAS
GAME AQUÁTICO

Especial
Mergulhe nesse jogo

EDITORA Abril

A diversão chega num pulinho até você.

WG PROPAGANDA



Aproveite o fim das férias para brincar com o Sapo Pula-pula, um jogo divertido que a Recreio traz para você.

Semana que vem, não perca o

Sapo Pula-pula!

Confira na próxima edição dicas divertidas para você brincar com os sapinhos.

Toda quinta nas bancas.

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

6 TESTE — **Parceria especial**
Veja quem seria seu protetor ideal.

8 NA TV — **Varinhas em ação**
Conheça o desenho Padrinhos Mágicos.

10 FIQUE LIGADO — **Seres encantados**
Saiba mais sobre as fadas.

14 PASSATEMPO — **Olhe de novo**
Quatro desafios para você.

15 GAMES — **Deu a macaca no game**
Desafios com Super Monkey Ball Jr.

18 MÃO NA MASSA — **É só misturar**
Receitas de sucos fáceis de fazer.

19 PASSATEMPO — **Labirinto**
Crie coragem e ajude o Frankenstein.

20 CIÊNCIA — **Você conhece seu corpo?**
Nomes esquisitos de algumas partes do corpo.

22 PASSATEMPO — **Cadê?**

26 BICHOS — **Tamanho não é documento**
As pequenas e perigosas piranhas.

28 PARA BRINCAR — **Game aquático**
Veja como funciona e dicas para brincar.

29 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO — **Enigma**
Ache os donos das mascotes.

39 PASSATEMPO — **Fique de olho**
Encontre os palhaços iguais.

40 CORREIO — **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS — **Para rir**

CAPA: DIVULGAÇÃO / © MAGILLA AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © HANNA-BARBERA. ™ & © WARNER BROS. (S02)

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

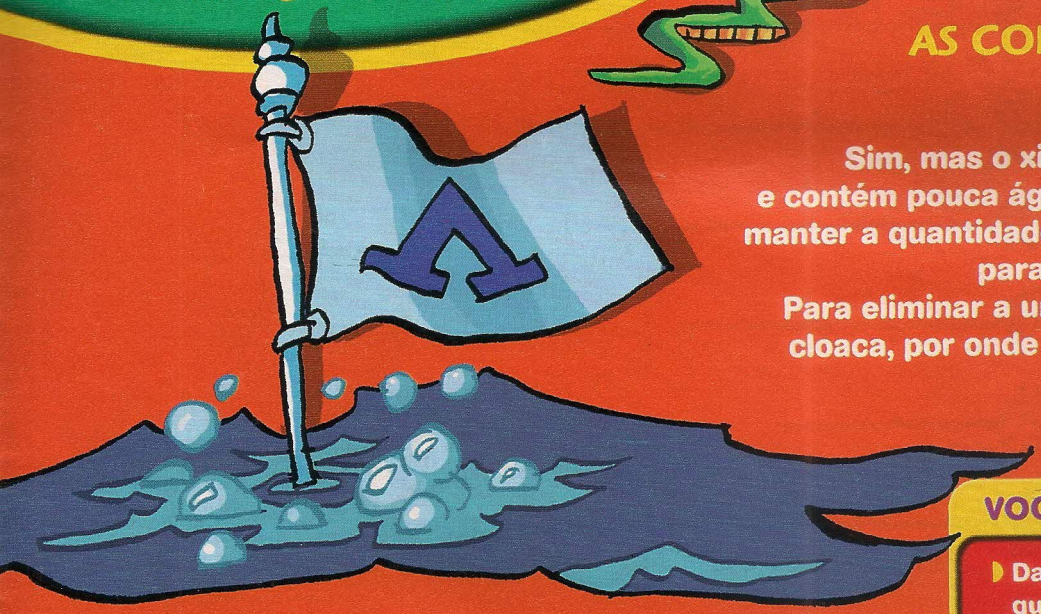
Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8° andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

AS COBRAS FAZEM XIXI?

Carlos Eduardo Damasceno
Belo Horizonte – MG

Sim, mas o xixi das cobras é pastoso e contém pouca água. É que elas precisam manter a quantidade de água no organismo para não ficar desidratadas. Para eliminar a urina, as cobras têm uma cloaca, por onde saem também as fezes.



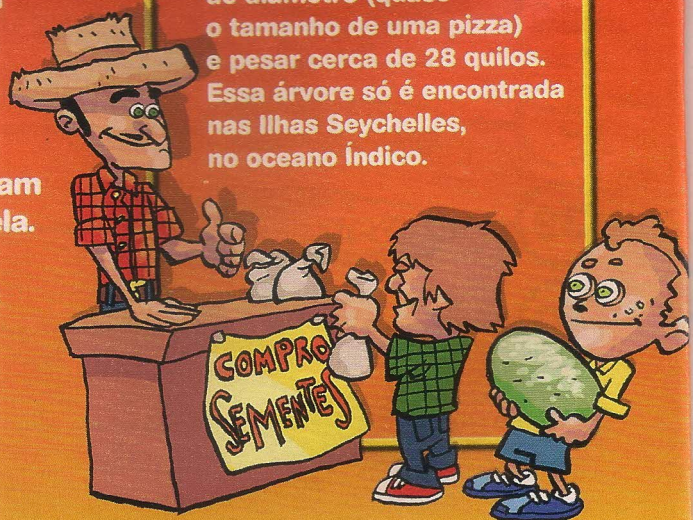
ATLÂNTIDA, O CONTINENTE PERDIDO, EXISTIU? ONDE SE LOCALIZAVA?

Vítor Gularte de Oliveira
Porto Alegre – RS

Até hoje não há provas de que tenha existido. O registro mais antigo de Atlântida está em um texto do filósofo grego Platão, que menciona uma ilha onde uma civilização muito avançada surgiu e depois desapareceu no oceano. Desde então, vários livros foram escritos sobre o assunto. Atlântida já foi descrita como uma ilha, como um continente e até como uma cidade. Uns acham que o arquipélago dos Açores é o que restou dela. Outros, que seus destroços estão sob o gelo da Antártida. E há quem acredite que ela ficava na região da ilha de Santorini, na Grécia. Alguns afirmam ainda que ela nunca existiu de verdade e que Platão estava apenas dando um exemplo de como seria uma sociedade ideal.

VOCÊ SABIA QUE...

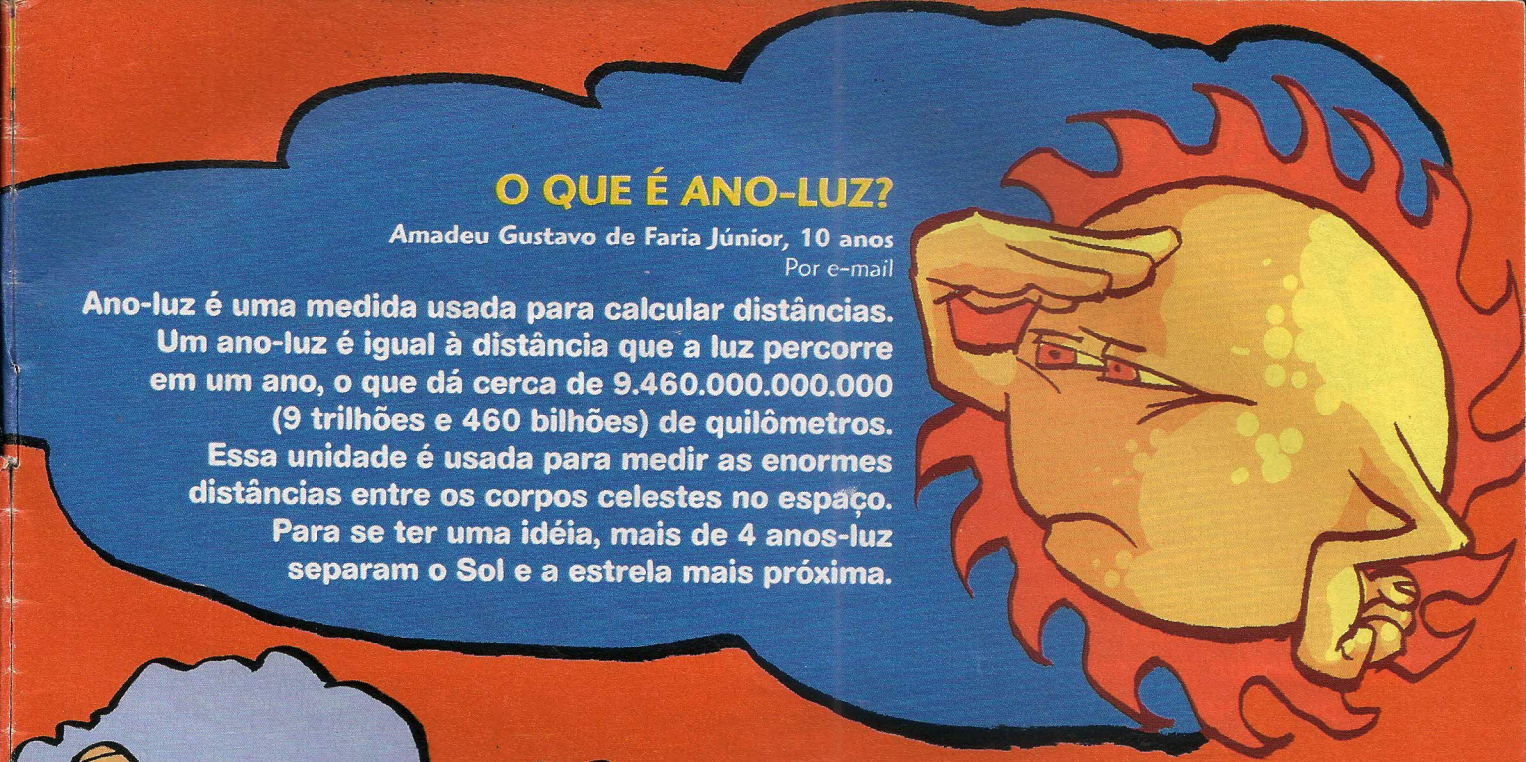
- **Das 202 espécies animais que correm o risco de extinção no Brasil, 171 vivem na Mata Atlântica?**
- **A maior semente que existe é a de uma palmeira chamada *Lodoicea maldivica*? Ela pode medir até 30 centímetros de diâmetro (quase o tamanho de uma pizza) e pesar cerca de 28 quilos. Essa árvore só é encontrada nas Ilhas Seychelles, no oceano Índico.**



O QUE É ANO-LUZ?

Amadeu Gustavo de Faria Júnior, 10 anos
Por e-mail

Ano-luz é uma medida usada para calcular distâncias. Um ano-luz é igual à distância que a luz percorre em um ano, o que dá cerca de 9.460.000.000.000 (9 trilhões e 460 bilhões) de quilômetros. Essa unidade é usada para medir as enormes distâncias entre os corpos celestes no espaço. Para se ter uma idéia, mais de 4 anos-luz separam o Sol e a estrela mais próxima.



ILUSTRAÇÕES:
FÁBIO MOON
& GABRIEL BÁ

CONSULTORIA: OTÁVIO MARQUES (pesquisador do Instituto Butantan), RAFAEL HERNANDES C. SILVA (geólogo da USP) e EDSON APARECIDO LIBERTI (departamento de anatomia da USP).

QUANTOS OSSOS FORMAM O ESQUELETO HUMANO?

Maria Eugênia Duarte
Catanduva – SP

Normalmente o esqueleto possui 206 ossos. Nas crianças, que estão em desenvolvimento, alguns ossos estão divididos em várias partes. Um exemplo é o osso frontal (chamado de testa). No adulto, é um osso único. Já na criança ele é formado por duas partes, que vão se unir com o tempo. Nos idosos, a tendência é que alguns ossos se juntem, principalmente no crânio, diminuindo o número total.

QUAL É O VULCÃO MAIS VELHO DO MUNDO?

Victor Batista Camilo, 10 anos
Icó – CE

O vulcão ativo mais antigo provavelmente é o Etna, que fica na Itália e tem cerca de 350 mil anos. Há vulcões extintos mais velhos, mas é difícil determinar a idade exata de cada um, pois as rochas que restaram deles estão muito desgastadas. Recentemente foi descoberto na Amazônia o vulcão extinto mais antigo, que ainda mantém boa parte do formato original. Ele tem cerca de 1,9 bilhão de anos.

TESTE

Quem seria seu PADRINHO MÁGICO?

Descubra qual personagem combinaria com você.

1 Quando tem uma lição de casa difícil, você gostaria de que:

- Alguém aparecesse e fizesse tudo.
- O tempo parasse para você fazer a lição com calma.
- Um sábio desse dicas sobre os exercícios.

2 Seu melhor amigo vai se mudar para longe. Seria muito legal se:

- Você aprendesse palavras mágicas de transporte e pudesse visitá-lo sempre.
- Ele aparecesse de volta em sua casa.
- O avião dele insistisse em não decolar e ele não pudesse partir.

3 Você discutiu com seus pais e percebeu que não tinha razão. Ficou envergonhado e gostaria de que:

- A memória deles fosse apagada.
- Alguém lhe desse uma idéia de como se desculpar.
- Eles o desculpassem como num passe de mágica.

4 Você está com uma gripe forte e não pode participar da final de um campeonato na escola. Seu padrinho bem que poderia:

- Tirar você da cama e levá-lo para jogar.
- Fazer com que caia uma chuva forte e o jogo seja adiado.
- Fazer aparecer um telão para você assistir ao jogo de dentro de casa.

5 Você queria dormir na casa de um amigo e seus pais não deixaram. A solução ideal seria:

- Usar magia e trazer a família dele até sua casa para convencer os seus pais.
- Hipnotizar seus pais e convencê-los.
- Sair voando pela janela e voltar antes que eles acordassem.

6 Se precisasse de uma nota alta na prova, você preferiria:

- Que seu padrinho fizesse a prova.
- Que as perguntas de repente ficassem fáceis.
- Ganhar um livro mágico com todas as respostas para estudar.

7 Se entrasse em uma briga com um valentão, a melhor saída seria:

- Ganhar poderes especiais e vencê-lo.
- Desaparecer.
- Saber qual o ponto fraco dele.

8 **Depois de insistir em vão com seus pais para ter um animal de estimação, você diria para seu protetor:**

- **Transformar seus bichos de brinquedo em animais de verdade.**
- **Usar palavras mágicas para convencer seus pais.**
- **Criar um bicho muito especial que só você pudesse ver.**

9 **Em um dia de chuva, você acorda com muita preguiça de ir à escola, então faria um pedido especial:**

- **Quero que minha classe seja transferida aqui para casa!**
- **Quero que hoje seja feriado!**
- **Quero virar bicho e assim não precisar ir à escola hoje.**

10 **Você não consegue passar em uma fase no videogame e queria que seu padrinho:**

- **Jogasse e passasse por aquela fase para você.**
- **Desse algumas dicas de como vencer aquela etapa do jogo.**
- **Transformasse todos os inimigos do game em formiguinhas muito fracas.**

CONHEÇA SEU PADRINHO MÁGICO

Se marcou mais ■, seria ALVO DUMBLEDORE
Parece que você é do tipo que gosta de pensar bem antes de tomar uma atitude. Provavelmente se daria bem com Dumbledore, o diretor da escola de magia onde estuda Harry Potter. Sábio e correto, ele estaria sempre por perto com dicas e conselhos, mas deixaria que você tomasse as decisões. Inventaria soluções mágicas para ajudá-lo a escapar de encrencas, mas nunca tomaria seu lugar na hora de fazer as coisas.

Se marcou mais ◆, seria o GÊNIO DA LÂMPADA
Você é do tipo que quer tudo do seu jeito e só um gênio obediente seria seu padrinho sem reclamar. Ele atenderia aos seus pedidos e até tomaria seu lugar em situações complicadas. Claro que seria legal ter todos os desejos satisfeitos, mas provavelmente com esse padrinho você acabaria arrumando confusão.

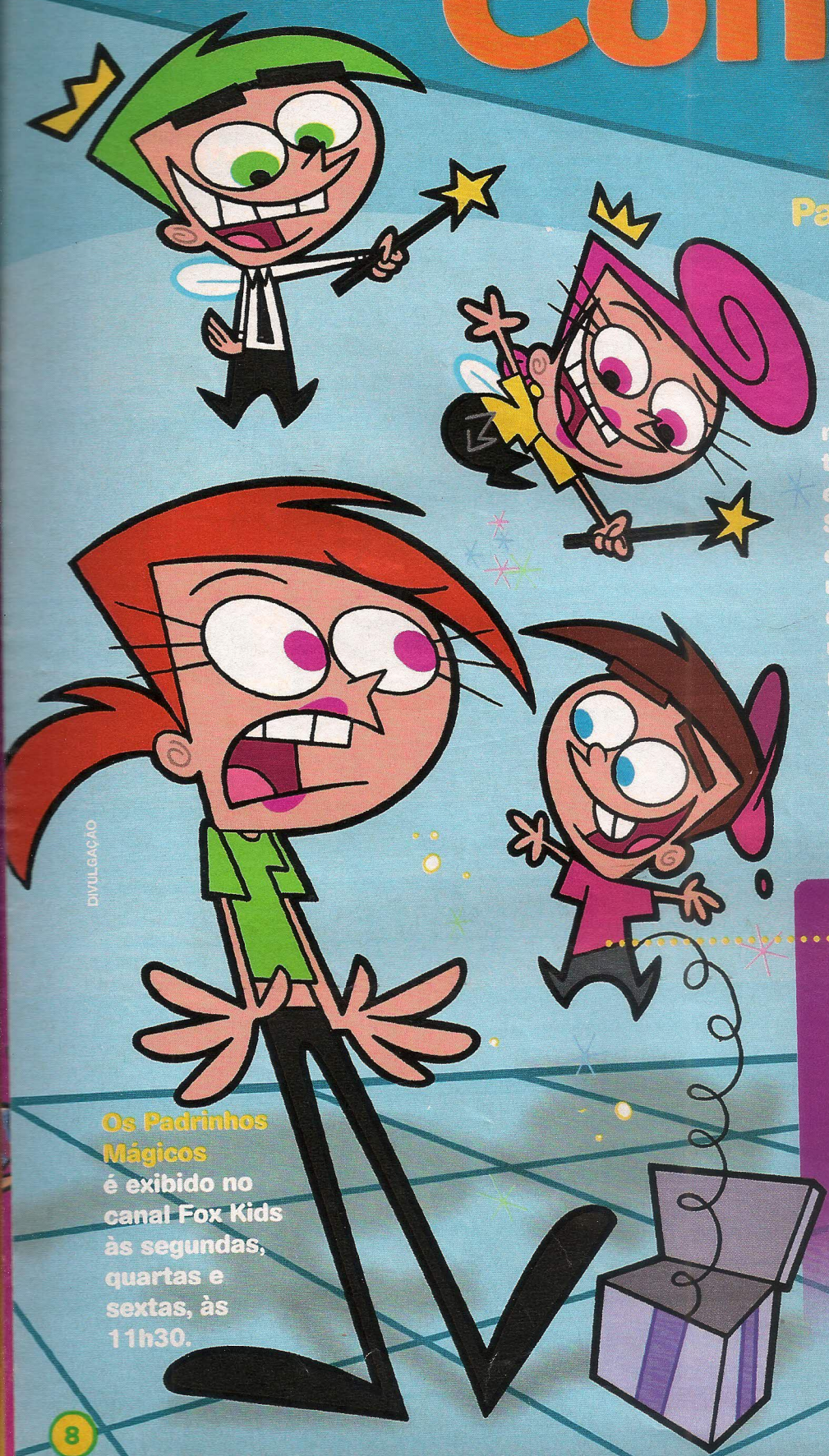
Se marcou mais ●, seria a FADA SININHO
Ela seria uma madrinha cheia de idéias e truques engenhosos, porém faria tudo do jeito dela e nem sempre pensaria nas conseqüências. Capaz de inventar muitas maluquices, faria você se divertir, mas arranjaria muitas encrencas. Seria preciso um pouco de paciência para se entender com ela, mas provavelmente vocês seriam muito amigos.

Confusã

Cuidado! No desenho Os Padrinhos Mágicos, as varinhas de condão são um perigo!

Se tivesse uma fada madrinha, você acha que todos os seus problemas estariam resolvidos? Se sua resposta for sim, é bom conhecer Timmy, um menino de 10 anos que não tem apenas um, mas dois padrinhos mágicos. E mesmo assim ele vive metido em confusões!

Os garotos maiores não param de pegar no pé dele e de seus amigos,



DIVULGAÇÃO

Os Padrinhos Mágicos é exibido no canal Fox Kids às segundas, quartas e sextas, às 11h30.

Timmy Turner

A vida dele era como a de muitas crianças. Timmy adorava se divertir com os amigos, tinha problemas com um garoto grandalhão e às vezes se sentia incompreendido pelos pais. Depois que conheceu os padrinhos mágicos, tudo isso continuou igual. Mas os seus dias ficaram bem mais emocionantes!

o encantada

a menina por quem se apaixonou nem sabe que ele existe e a babá contratada por seus pais é uma adolescente malvada. Quando as varinhas de condão entram em ação para resolver esses problemas, às vezes provocam outros ainda mais complicados.

É que, além de mágicos, Cosmo e Wanda, os padrinhos do menino, são muito atrapalhados. O resultado dessa mistura de encantamento com maluquice é imprevisível e nem sempre os desejos de Timmy se realizam como ele tinha imaginado.

Sem querer, o garoto pode ser transformado em menina, ficar preso dentro de um videogame e se meter em todo tipo de encrenca.

Se o casal mágico mais uma vez está por perto para consertar o engano e salvar Timmy, a situação nem sempre está sob controle e pode ficar ainda pior.

Para não chamar a atenção das pessoas ao redor, Cosmo e Wanda mudam de aparência e assumem diversas identidades: um casal de peixinhos dourados, um taco e uma luva de beisebol, dois pássaros, um travesseiro e um cobertor e tudo mais que a imaginação deles inventar.

Manual do padrinho

A profissão de padrinho mágico tem algumas regras. Se forem quebradas, é confusão na certa. Veja quais são elas:

1. Padrinhos só atendem a pedidos feitos por crianças.
2. Eles não podem ser vistos, a não ser pelo menino ou pela menina de quem tomam conta (por isso se disfarçam).
3. A criança protegida não está autorizada a falar da existência dos padrinhos para ninguém, nem para seus pais ou melhores amigos.
4. E a última, mas não menos importante: padrinhos estão proibidos de interferir em casos de amor verdadeiro.

Wanda

Mais sábia do que Cosmo, é ela quem costuma dar um fim nas brincadeiras malucas e colocar a mágica em ação quando Timmy está em perigo. Gosta muito do garoto e é capaz de tudo para ajudá-lo. Até porque, se falhar em sua missão, pode ser enviada para cuidar de algum chato.

Cosmo

Ele é um bom sujeito, mas não é especialmente inteligente. É tão raro ter uma boa idéia que, quando isso acontece, Wanda até se espanta! Para compensar, Cosmo é muito engraçado.

FIQUE LIGADO

NO REINO

Entre no mundo misterioso dessas

Os livros de histórias estão cheios de fadas. E nem todas são iguais. Há as boas e as más, as lindas de morrer e as feias de doer, as grandes e as pequenas, as solitárias e as cheias de amigas.

Algumas protegem as pessoas e fazem de tudo para ajudá-las. Outras preferem se divertir pregando peças em quem aparecer pela frente.

Antigamente na Europa, principalmente nas Ilhas Britânicas, acreditava-se que esses seres fantásticos existiam de verdade e tinham poderes para interferir na vida dos humanos. Por isso todo mundo sabia como se comportar caso desse de cara com uma fada.

E SE VOCÊ ENCONTRASSE UMA DELAS?

Dizia-se que, para afastar as mais travessas, era necessário usar amuletos, rezar ou ter por perto certas espécies de plantas.

E mesmo as fadas de bom coração davam trabalho. Como pertenciam a um povo secreto, podiam ficar bravas quando eram vistas. Se percebessem que estavam sendo espionadas, elas desapareciam de uma hora para outra. Ai, tchau, tchau, fada madrinha!

DAS FADAS

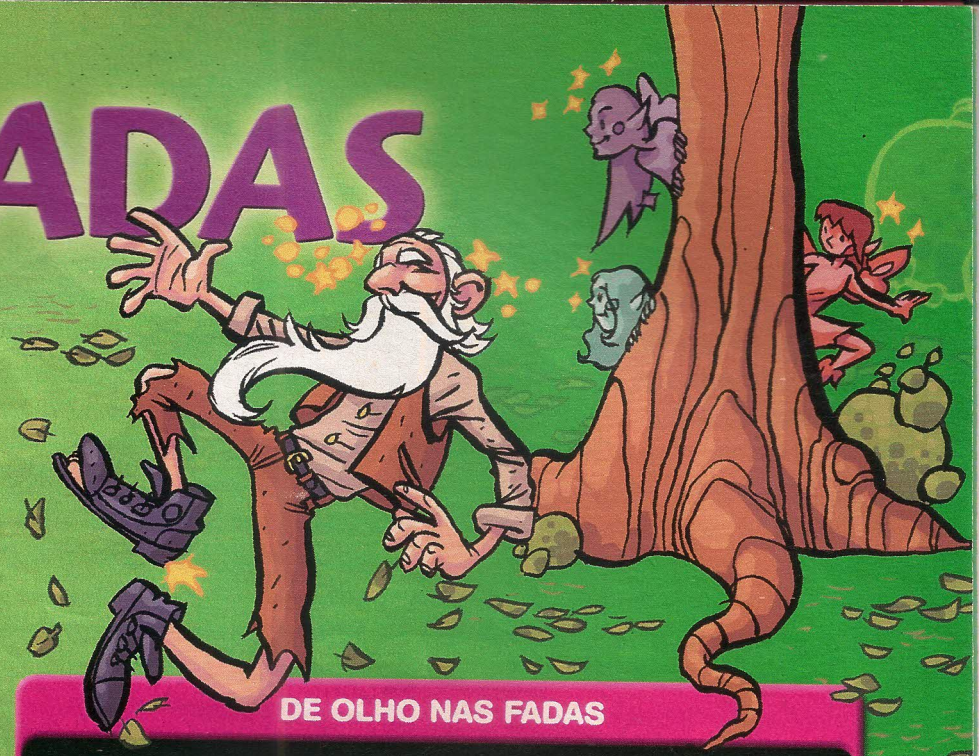
criaturas mágicas.

Acreditava-se que algumas fadas tinham o costume de dar presentes preciosos para o protegido. Mas, se ele caísse na tentação de revelar para outra pessoa o que tinha recebido, ficava de mãos abanando, pois o objeto sumia na hora em um passe de mágica.

Passear pelo reino das fadas, então, era um perigo, pois lá o tempo passava de um jeito bem diferente. O visitante, entusiasmado, podia se esquecer da vida e resolver dançar por meia hora. Quando voltasse ao mundo real, descobriria que um, dois ou até 200 anos tinham se passado! Quer dizer, isso se ele conseguisse retornar.

Qualquer um que ousasse comer ou beber algo na terra das fadas estava impedido para sempre de viver entre os humanos.

E ai de quem decidisse pegar uma lembrancinha do lugar mágico sem a autorização das donas do pedaço: recebia um castigo na certa. Ou seja, podia virar sapo, pedra, jacaré ou coisa pior!



DE OLHO NAS FADAS

Divirta-se com essas histórias encantadas:

Para ler › Bruxa e Fada, Menina Encantada (editora Difusão Cultural do Livro); Volta ao Mundo em 52 Histórias; Magos, Fadas e Bruxas (editora Companhia das Letrinhas); A Fada Afilhada (editora Salamandra); Fadas, Pizzas e Saladas (editora Atual).

Para ver em vídeo ou DVD › O Encanto das Fadas; Peter Pan; O Mágico de Oz; Pinóquio; A Bela Adormecida; Cinderela.

OUTRAS HISTÓRIAS

Em lendas de outros países existem figuras parecidas com as fadas. Na China, há histórias sobre jovens muito bonitas que usam poderes mágicos para fazer o bem e, às vezes, aprontam travessuras. Já na Nova Zelândia, o povo maori contava que tinha aprendido a usar rede de pesca com fadas chamadas de *patupaiarehe*, que possuíam a pele muito clara, só apareciam durante a noite e partiam antes do amanhecer.

No Brasil, uma das primas das fadas é a Iara, que segundo a lenda vive no rio Amazonas, tem metade do corpo de mulher e outra metade de peixe, como uma sereia, e não gosta de ser espiada.

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

AS MAIS FAMOSAS

Conheça melhor algumas fadas que aparecem nas histórias e nos desenhos.

PRESENTES PARA TODO MUNDO

Ninguém sabe ao certo como é a Fada dos Dentes, pois ela só costuma aparecer à noite, quando as crianças já estão dormindo. Segundo uma tradição, quem perde o primeiro dente de leite deve colocá-lo sob o travesseiro para que ela venha buscá-lo.

O legal é que, antes de ir embora, ela muitas vezes deixa uma moeda ou um presentinho no lugar onde achou o dente.

NÃO MINTA PERTO DELA

Gepeto esculpiu o boneco de madeira, mas foi a Fada Azul quem deu a Pinóquio o dom da vida. Boa e generosa, ela é muito protetora e só não gosta de mentiras. Tanto que, sempre que o menino conta uma lorota, ela o castiga fazendo seu nariz crescer! Quando finalmente aprende a se comportar, Pinóquio recebe a recompensa com que sonhou: a fada o transforma em uma criança de verdade.

MADRINHA NOTA 10

O que seria da Cinderela se não fosse a fada madrinha? Provavelmente ela teria continuado a receber ordens da madrasta malvada e nunca teria conhecido o príncipe com quem se casou!

Para que a moça pudesse ir a uma festa no castelo, a fada transformou uma abóbora em carruagem, ratos em cavalos, lagartixas em empregados, trapos em um lindo vestido e chinelos velhos em sapatinhos de cristal. O curioso é que nas versões mais antigas dessa história não havia fada. Quem ajudava Cinderela era o espírito de sua mãe.

IH! ESQUECERAM DELA!

Na história A Bela Adormecida, tudo começa quando o rei e a rainha convidam sete fadas para serem madrinhas de sua filha que acaba de nascer. No banquete em que cada uma delas presentearia a menina com um dom, surge uma fada que ninguém tinha se lembrado de convidar.

Furiosa, ela decide se vingar lançando uma praga sobre o bebê: quando crescesse, a jovem se espetaria em um fuso de fiar e morreria. Por sorte, uma das fadas do bem conseguiu diminuir o feitiço: a princesa dormiria profundamente até ser despertada por um príncipe. Será que você conhece ou consegue imaginar o fim da história?

ILUSTRAÇÕES: FABIO MOON & GABRIEL BÁ

FAÇA SUA VARINHA

Você vai precisar de:

- **papel laminado** prateado e dourado
- **estrelas** ou **lantejoulas**
- **algodão** colorido

1. Recorte uma tira de 15 centímetros de papel laminado prateado. Enrole-a formando um cone comprido e prenda na ponta com fita adesiva transparente.
2. Faça um cone pequeno com uma tira de 5 centímetros de papel dourado. Corte uma franjinha na base e encaixe a ponta na parte mais fina de sua vara de condão para tampá-la.
3. Coloque as estrelinhas dentro da varinha e use algodão para fechar.

Para brincar, tire a tampa dourada da varinha e movimente-a espalhando estrelinhas.

LEO FELTRAN

PASSATEMPO

Olhe de novo

Descubra:

- De onde são os detalhes em destaque.
- Três diferenças entre os gêmeos.
- Quantas joaninhas existem na cena.
- Qual livro aparece duas vezes.

Resposta na página 42.

ALEXANDER

A MACACADA ESTÁ SOLTA!

DIVULGAÇÃO

Divirta-se com a turma de Super Monkey Ball Jr. no Game Boy Advance.

O serelepe macaco Aiai e seus amigos estão com a corda toda neste lançamento para o Game Boy Advance.

Você entra na turma e desta vez não precisa salvar o mundo nem resgatar princesas indefesas, e sim correr atrás de bananas.

No total são mais de 60 fases cheias de plataformas, desafios engraçados, buracos, muitas pontes perigosas, onde qualquer movimento brusco pode ser perigoso, e milhares de bananas.

Além do Main Game, que é o modo de jogo principal, você pode brincar com outras opções de diversão: Monkey Duel, Monkey Fight, Monkey Bowling e Monkey Golf. Mas para se divertir com essas brincadeiras é preciso juntar muitos pontos.

Antes de iniciar sua partida, fique de olho em qual nível de dificuldade escolher: o BE é para iniciantes com dez fases, o AD é para jogadores mais avançados com 20 fases, e o EX, para quem é fera. Depois de um pouco de treino, você vai virar um macaco poderoso e cheio de bananas!

Dicas espertas

Habilitar todas as fases e bônus ▸ Na tela onde aparece escrito *Press Start*, aperte baixo, baixo, cima, cima, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A.

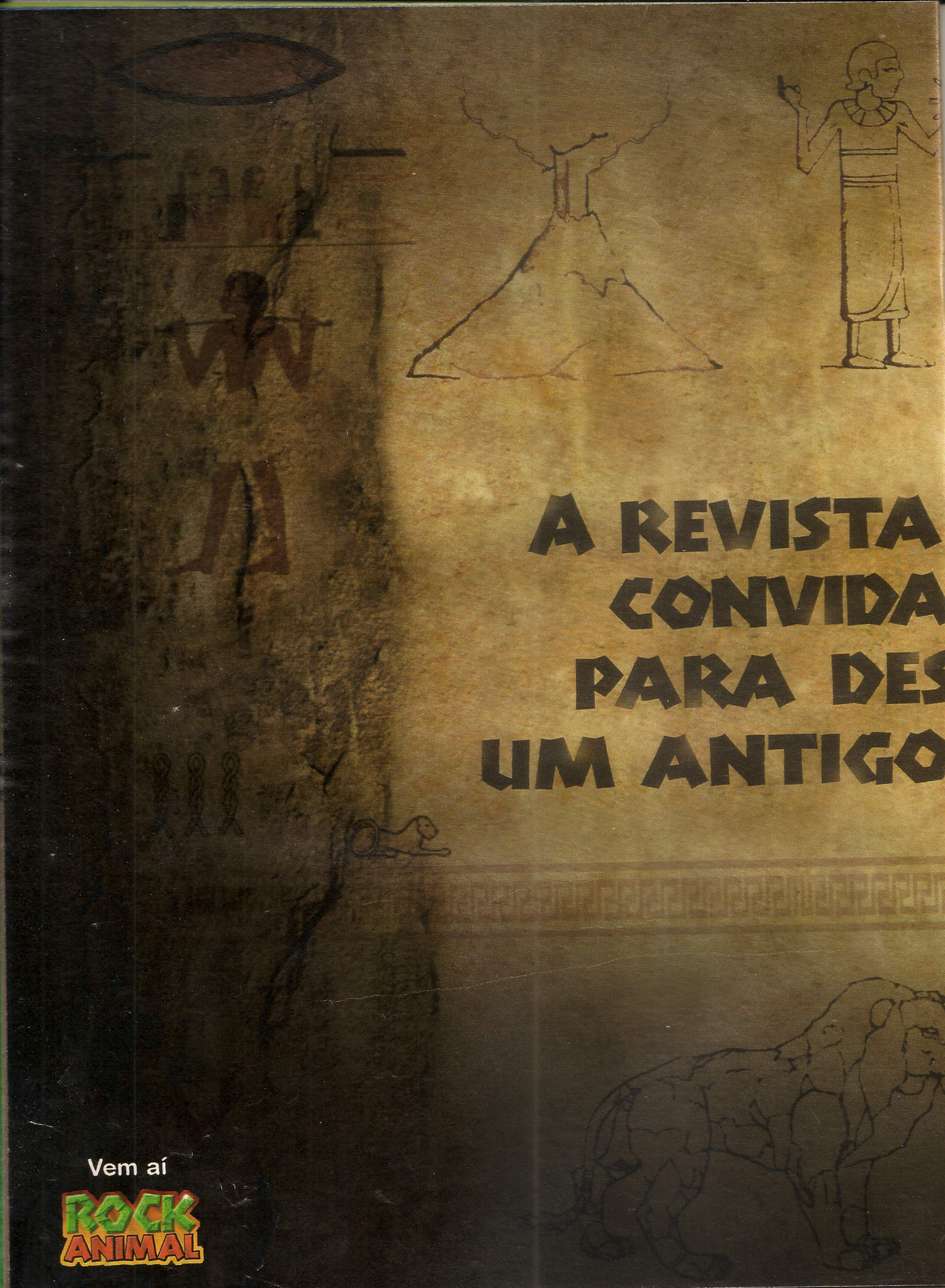
Modificar gráficos ▸ Na tela em que aparece a mensagem *Press Start*, aperte esquerda, esquerda, direita, direita, baixo, baixo, A.

Minigames ▸ Acumule 2.500 pontos no modo *Main Game* para habilitar um dos quatro minigames supersecretos.

Espere até as duas plataformas ficarem alinhadas para subir.

Complete um modo sem usar *Continue* e jogue uma fase especial.

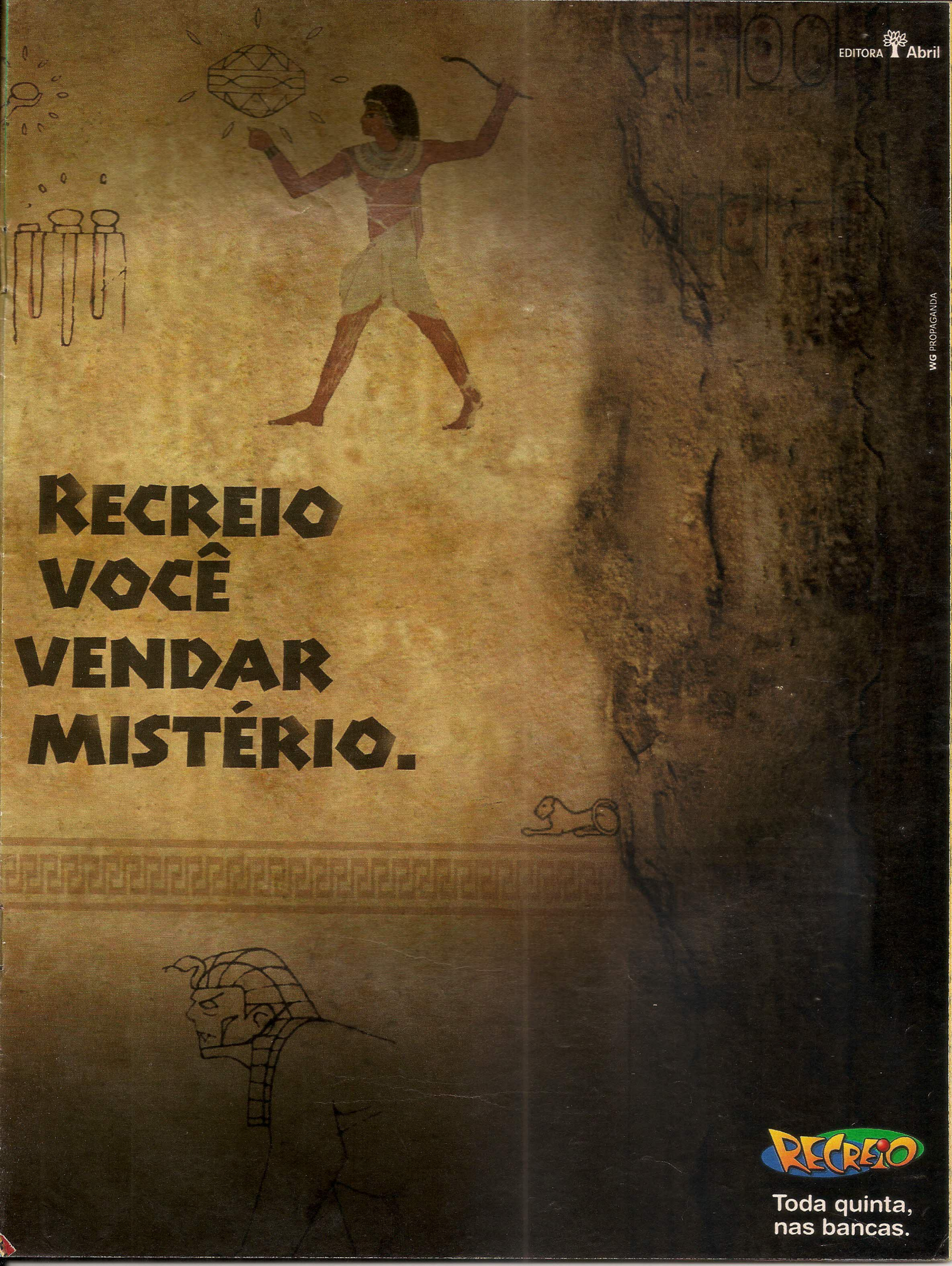
Na fase bônus, pegue todas as bananas e só depois pegue o cacho.



Vem aí

ROCK ANIMAL

EDITORA Abril



RECREIO VOCÊ VENDAR MISTÉRIO.

WG PROPAGANDA

RECREIO

Toda quinta, nas bancas.

MÃO NA MASSA

Aproveite o verão e experimente estas invenções refrescantes.

Misturas malucas

LARANJA BORBULHANTE

Você vai precisar de:

- 1 copo de suco de laranja gelado
- 1 colher de sopa de raspas de casca de laranja
- 1 colher de sopa de leite condensado
- 1 colher de sopa de hortelã
- 1 garrafa pequena de água com gás gelada

Bata tudo no liquidificador, menos a água. Acrescente-a no final, mexa e sirva.

DELÍCIA DE PÊSSEGO

Você vai precisar de:

- 1 xícara de chá de pêssegos em calda picados
- 3 xícaras de chá de leite frio
- 6 bolas de sorvete de creme
- 1 colher de sopa de suco de limão

Bata o pêssego e o leite no liquidificador. Coloque o sorvete em uma jarra e despeje a mistura batida. Mexa levemente, acrescente o suco de limão e sirva.

SUPER VITAMINA

Você vai precisar de:

- 1 copo de suco de morango
- 1 copo de iogurte natural
- 1 copo de suco de açaí
- 1 colher de sopa de mel

Bata todos os ingredientes no liquidificador e sirva bem gelado na hora do lanche da tarde. Se quiser, coloque granola por cima.

MIX DE FRUTAS

Você vai precisar de:

- 1/2 copo de suco de laranja
- 1/2 copo de suco de abacaxi
- 1/2 copo de suco de pêssego
- 1/2 copo de suco de uva
- 2 colheres de sopa de creme de leite
- 1 colher de sopa de groselha

Bata tudo e sirva em copos grandes com pedras de gelo.

FOTOS: LEO FELTRAN / ILUSTRAÇÃO: JEAN GALVÃO

PASSATEMPO

LABIRINTO

Frank perdeu alguns parafusos. Ajude-o a encontrá-los e a chegar em casa sem passar duas vezes pelo mesmo lugar.

Resposta na página 42.

CIÊNCIA

EXPLORE S

Em geral as partes de nosso corpo têm nomes complicados, como tíbia e fíbula, que são ossos da perna. Mas certos órgãos e ossos ganharam apelidos engraçados por causa de sua forma ou sua função. Conheça melhor esses nomes e veja se você sabe bem onde estão sua bacia, seu rádio e seu martelo.

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

Este **rádio** não toca música. É um osso longo que, junto com a ulna, forma o esqueleto do antebraço, que vai do cotovelo ao punho.

A panturrilha, essa área gordinha atrás da perna, é a famosa **batata da perna** ou **barriga da perna**. A principal tarefa dos músculos dessa parte do corpo é permitir que a gente movimente o pé.

A **bacia** é o conjunto de ossos que sustenta a parte superior do corpo. Nas crianças, a bacia é formada por 11 ossos, que com o tempo se unem e viram apenas três ossos maiores.

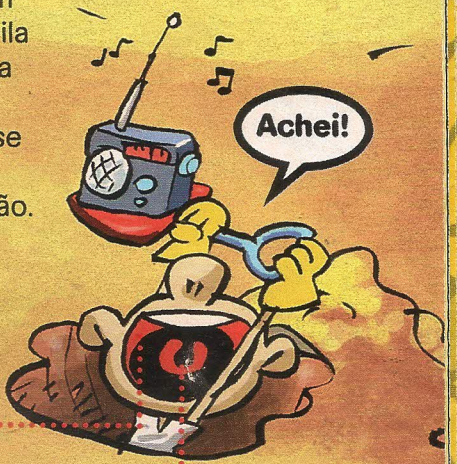
O sangue é filtrado nos rins. O líquido e os resíduos que sobram formam a urina e vão para a **bexiga**. Ela parece um saco enrugado e, dependendo do acúmulo de urina, fica cheia como um balão. A bexiga de um adulto guarda, em média, 400 mililitros de líquido, ou seja, pouco mais do que cabe em uma lata de refrigerante.

Você sabia que tem **maçãs** do rosto? Esse é um dos nomes que se dá aos ossos que ficam na parte de cima da face.

EU CORPO

Sabe onde fica sua campainha? Então descubra!

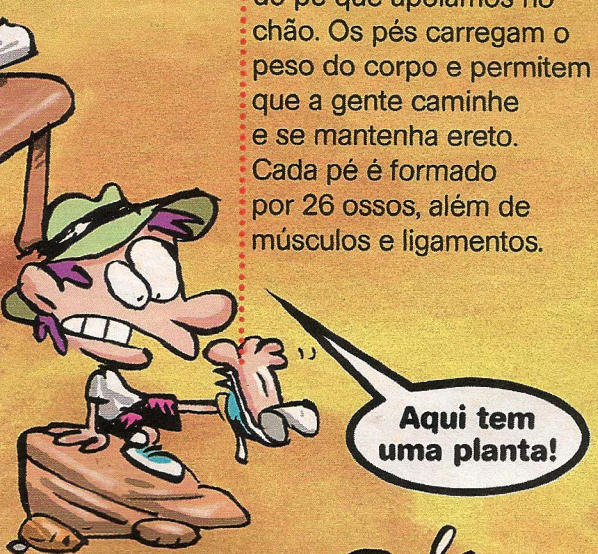
A **menina-do-olho** também pode ser chamada de pupila e é a bolinha preta que fica bem no centro da íris, a parte colorida do olho. Esse é o orifício por onde entra a luz necessária para a visão.



A **planta** é a parte do pé que apoiamos no chão. Os pés carregam o peso do corpo e permitem que a gente caminhe e se mantenha ereto. Cada pé é formado por 26 ossos, além de músculos e ligamentos.

Abra bem a boca em frente a um espelho e olhe a abóbada palatina... Não sabe o que é? Esse é o nome do **céu da boca**! Depois veja lá no fundo uma coisa pendurada. Essa é a **campainha** ou úvula palatina.

CONSULTORIA: EDSON LIBERTI (professor de anatomia da USP).



Na adolescência, os garotos ganham uma saliência no pescoço chamada de **pomo-de-adão**. Ela aparece porque, nos meninos, a laringe (uma parte da garganta) aumenta e as cordas vocais se alongam, deixando a voz mais grossa. Nas garotas, acontece um processo parecido, mas a laringe não cresce tanto.

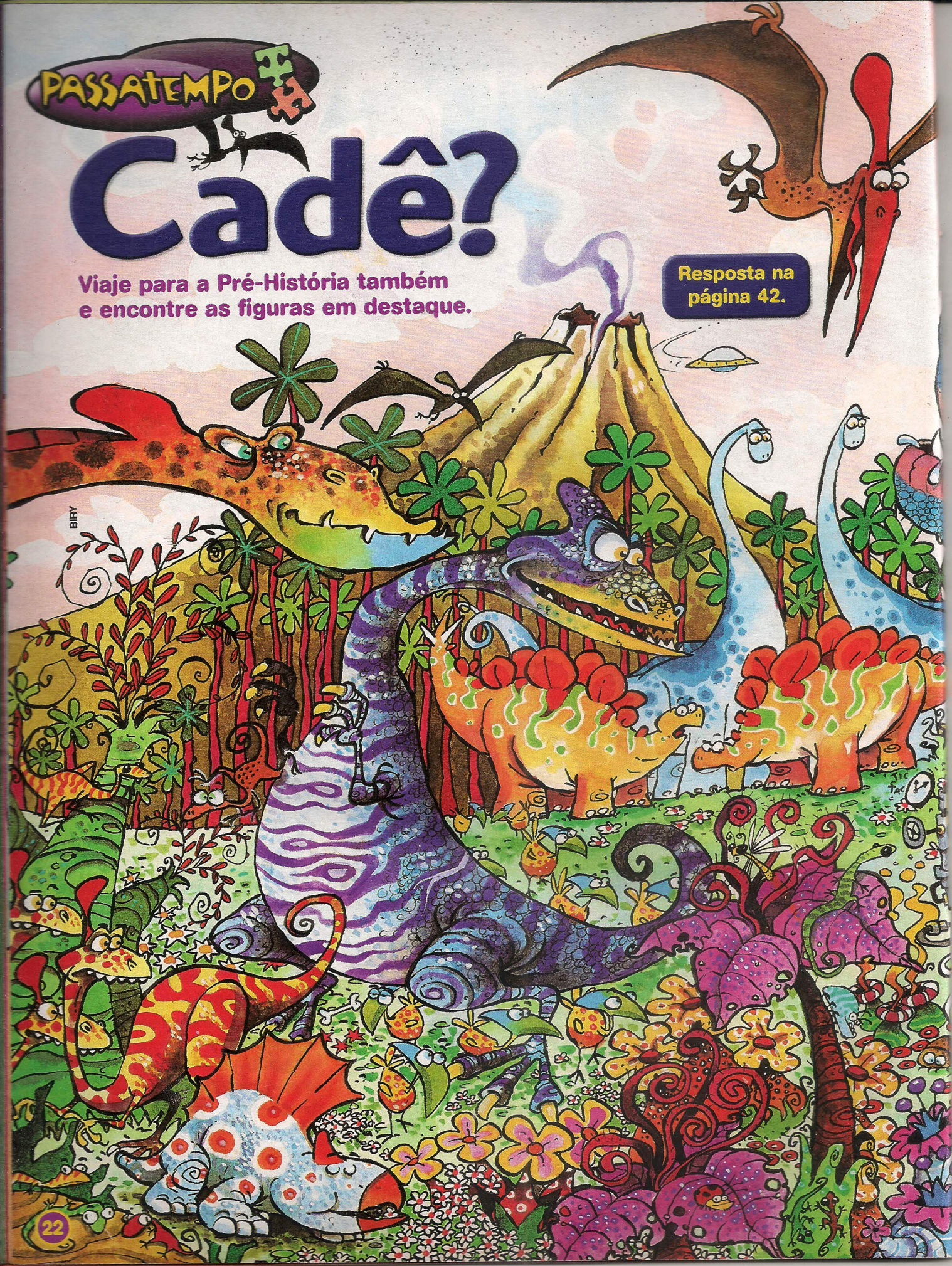
O **estribo**, o **martelo** e a **bigorna** são ossos minúsculos que ficam dentro da orelha e ajudam a audição transmitindo a vibração dos sons para uma região mais interna. Lá há outra parte de nome engraçado: o **labirinto**.

PASSATEMPO

Cadê?

Viaje para a Pré-História também e encontre as figuras em destaque.

Resposta na página 42.



CAPSULA
DO TEMPO

Roraima

Esse é o estado menos habitado do Brasil. Mas ele tem a terceira maior população indígena do país.

É no estado de Roraima que fica o ponto mais ao norte do país, o monte Caburaí. Na mesma cadeia montanhosa, a serra Pacaraíma, está o monte Roraima, que marca a divisa entre três países: Brasil, Venezuela e Guiana. Cortado ao sul pela linha do Equador, Roraima tem a maior parte de seu território no hemisfério norte. A floresta Amazônica cobre mais da metade da região.

Roraima é o estado com o menor número de habitantes de todo o país. É também o que tem a menor densidade demográfica. Ou seja, se sua população fosse espalhada igualmente por todo o território, ficariam apenas três pessoas em cada 2 quilômetros quadrados. Como a maioria vive na capital, Boa Vista, o restante do estado é quase desabitado.

Em Roraima encontramos parte da maior reserva indígena brasileira, a dos ianomâmis, que ocupa uma área maior que a do estado do Rio de Janeiro. A outra parte da reserva fica no estado do Amazonas. Como ela é rica em ouro, pedras preciosas e minério, são comuns os conflitos com garimpeiros, chamados pelos índios de "comedores de terra".

A influência dos índios está presente na culinária e no artesanato. A cerâmica macuxi e os trabalhos de madeira, palha e as esculturas de pedra-sabão são exemplos do artesanato da região.

Na culinária, os pratos típicos com influência indígena são a mugica, a damorida, a paçoca, a caldeirada e a muxica. A damorida, por exemplo, é um prato que leva peixe assado no espeto, que é regado com um caldo de folhas de pimenta-malagueta e jiquitaia, que é uma farinha de pimentas moídas. O prato é tão apimentado que não é servido nos restaurantes, só nas comunidades indígenas, onde as pessoas estão acostumadas com o sabor.

Os produtos agrícolas mais cultivados são mandioca, arroz, milho, laranja e banana. A madeira é o principal produto de exportação.

VOCÊ SABIA QUE...

Em Roraima vivem 38.000 índios de oito grupos diferentes? É a terceira maior população indígena do país, depois do Amazonas e de Mato Grosso do Sul. Além dos ianomâmis, vivem lá os índios ingarikós, makuxis, mayongóngs, taulipângs, wapixánas, atroaris e waiwais.

História

Roraima recebeu os primeiros colonizadores portugueses no século 17 e, no século seguinte, começaram a ocupar a área. Em 1752 iniciaram a construção do Forte de São Joaquim, próximo ao povoado de Nossa Senhora do Carmo, que deu origem à capital, Rio Branco.

Durante o Império, Roraima era um município do Amazonas. No início da República, em 1904, parte do território foi disputada com a Guiana, que era colônia do Reino Unido. Quem resolveu a questão foi o rei da Itália, Vittorio Emanuele 3º. O rei decidiu que a área seria dividida, ficando a maior parte com a Guiana.

Em 1943, Getúlio Vargas transformou a região no território federal do Rio Branco. Em 1962 teve seu nome mudado para Roraima e, em 1988, tornou-se estado.

Bandeira

O verde representa a mata e o amarelo, a riqueza mineral. O branco simboliza a paz e o azul, o céu de Roraima. A faixa vermelha representa a linha do equador e a estrela, o estado.

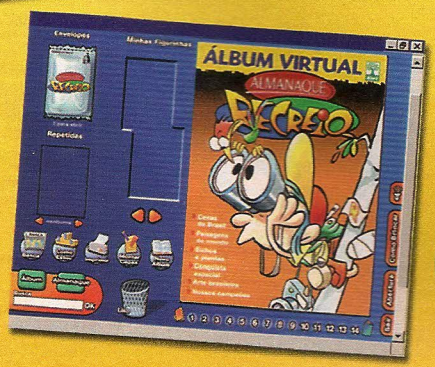
EDITORA Abril

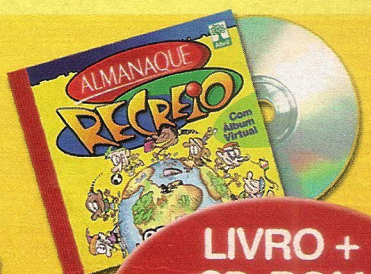
WG PROPAGANDA

ALMANAQUE RECREIO

Faça sua pesquisa escolar brincando!

Chegou **Almanaque Recreio** para você fazer suas lições e trabalhos da escola. É superfácil de consultar! Nele você encontra informações sobre diversos assuntos: **geografia, cultura popular, natureza, população, cidadania, religião, meio ambiente, astronomia e artes**. Você ainda leva um **CD-ROM** com todos os textos, mapas e bandeiras para consultar, copiar e imprimir. E o mais legal: o CD-ROM vem com um **Álbum de Figurinhas Virtual**. Para preenchê-lo você precisará responder a perguntas de conhecimentos gerais. Assim você aprende e se diverte ao mesmo tempo!





LIVRO + CD-ROM com álbum de figurinhas virtual

Só R$ 24,90

Já nas bancas!

PEQUENAS FERAS

Tamanho não é documento para as incríveis piranhas.

De longe elas parecem peixinhos inofensivos, mas quando abrem a boca todo mundo entende por que são perigosas. Com seus pequenos dentes pontiagudos e afiados, as piranhas são ótimas caçadoras.

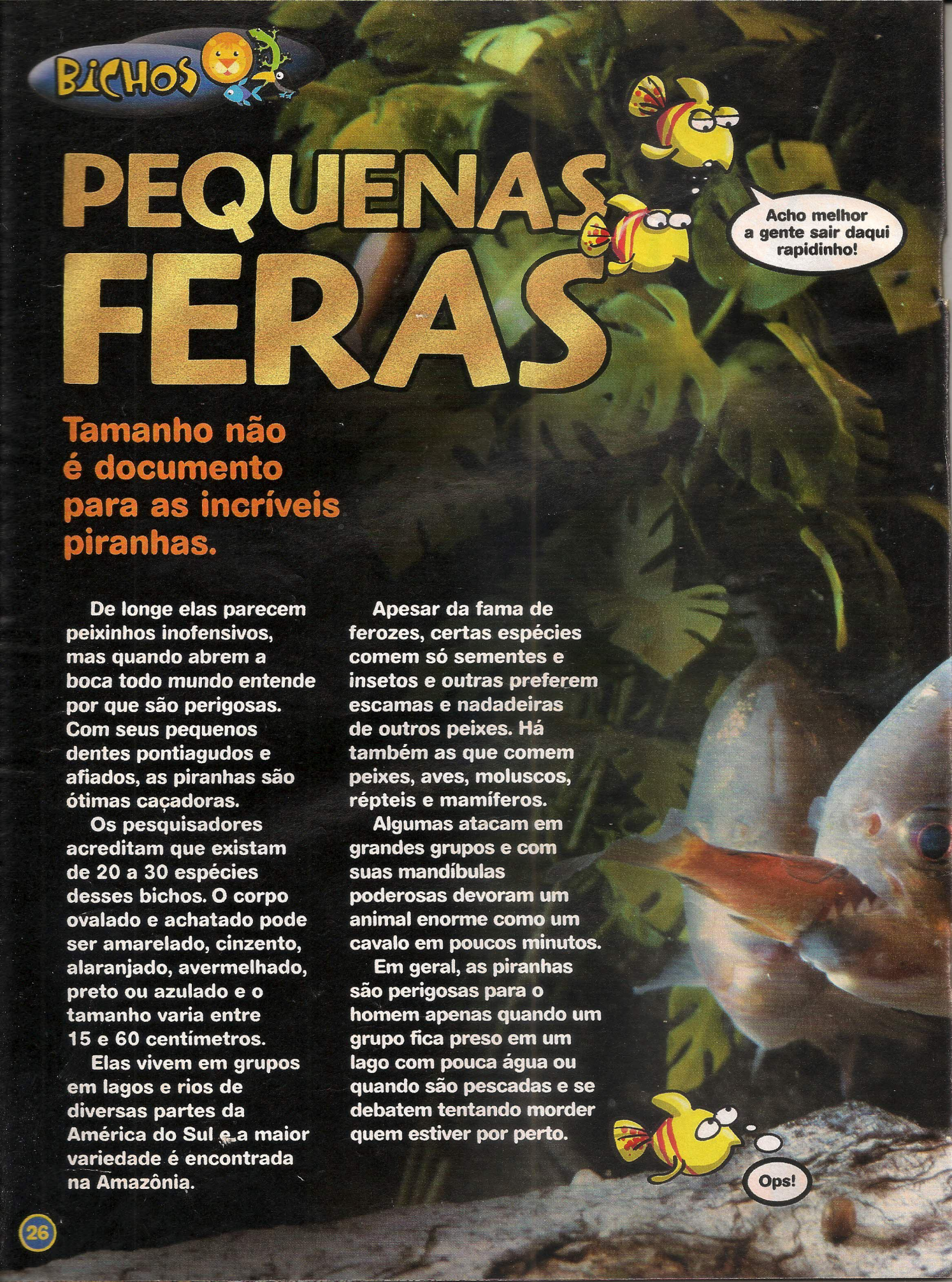
Os pesquisadores acreditam que existam de 20 a 30 espécies desses bichos. O corpo ovalado e achatado pode ser amarelado, cinzento, alaranjado, avermelhado, preto ou azulado e o tamanho varia entre 15 e 60 centímetros.

Elas vivem em grupos em lagos e rios de diversas partes da América do Sul e a maior variedade é encontrada na Amazônia.

Apesar da fama de ferozes, certas espécies comem só sementes e insetos e outras preferem escamas e nadadeiras de outros peixes. Há também as que comem peixes, aves, moluscos, répteis e mamíferos.

Algumas atacam em grandes grupos e com suas mandíbulas poderosas devoram um animal enorme como um cavalo em poucos minutos.

Em geral, as piranhas são perigosas para o homem apenas quando um grupo fica preso em um lago com pouca água ou quando são pescadas e se debatem tentando morder quem estiver por perto.

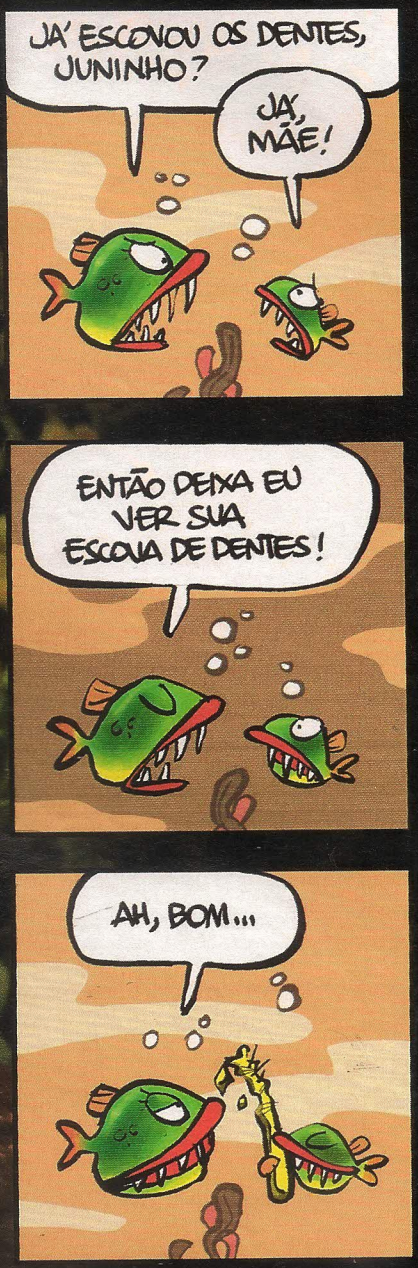


SEMPRE ALERTAS

Na hora de caçar, as piranhas são atraídas pelo cheiro de sangue e por vibrações de um animal se movendo por perto. Assim, quando algum bicho ferido entra na água, elas logo percebem e se aproximam.

Os estudiosos acreditam que se comunicam por sinais sonoros para reunir o grupo, pois têm um sistema auditivo bem desenvolvido e se juntam rapidamente para atacar.

Mas, mesmo sendo tão espertas e usando os dentes para se defender, as piranhas também são devoradas por predadores como jacarés, cobras, algumas aves e até outras piranhas.



CONSULTORIA: DR. MÁRIO DE PINNA (Museu de Zoologia da USP).

FOTO: JOHN MADERE / CORBIS

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

VOCÊ SABIA QUE...

- O nome piranha é de origem indígena? No idioma tupi, *pira* é peixe e *anha* é cortar. Os indígenas usam dentes afiados de piranhas para cortar objetos e até cabelos.
- Algumas pessoas criam piranhas em aquários especiais?
- Há receitas preparadas com piranhas?
- Quando um dente de piranha cai ou quebra, nasce outro no lugar?
- As piranhas se reproduzem por meio de ovos? Geralmente o macho limpa uma área perto da margem para fazer um ninho e a fêmea ataca qualquer bicho que se aproxime.

Mergulhe nesta BRINCADEIRA

Veja dicas legais para se divertir com seu Game Aquático RECREIO.

CONSULTORIA: LEANDRO TESSLER (físico da UNICAMP).

DE OLHO NO RELÓGIO

Convide um ou mais amigos que também tenham o Game Aquático e façam uma disputa: quem consegue encaixar mais argolas nos pinos em menos tempo.

BATENDO O RECORDE

Jogue marcando quanto tempo você leva para encaixar todas as argolas nos pinos. Depois tente diminuir esse tempo e desafie a turma a bater o seu recorde.

PONTO A PONTO

Com a turma, faça uma tabela definindo pontos para cada cor de argola. As amarelas podem valer 5 pontos e as vermelhas 10, por exemplo.

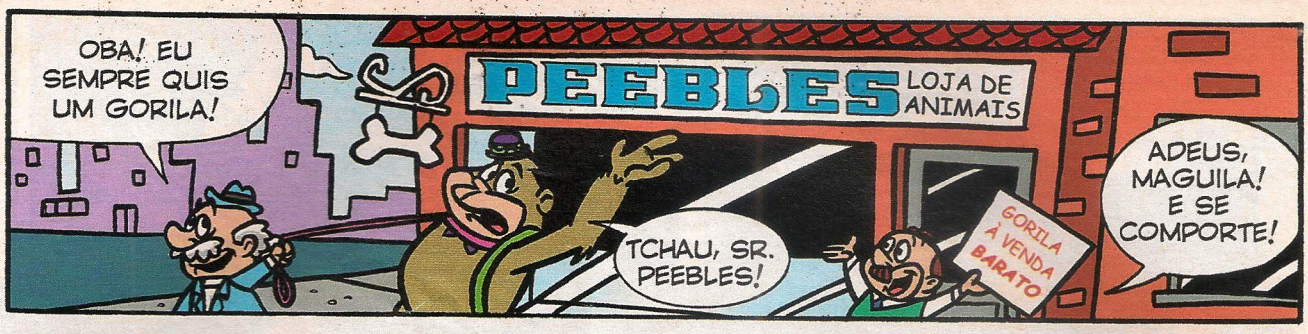
Cada jogador fica com o brinquedo por 3 minutos e tenta colocar nos pinos as argolas de maior pontuação. Anotem quanto cada um marcou para ver quem é o campeão.

COMO FUNCIONA

- Na parte de baixo do brinquedo, atrás dos botões, há uma pequena bomba-d'água.
- Ao apertar os botões você lança jatos de água, que passam por furos que existem na base.
- Os jatos fazem circular a água dentro do game aquático, movendo as argolas.

- As argolas sobem mais ou menos, dependendo da pressão que você faz nos botões.
- Acompanhando o movimento do jato de água as argolas descem e se encaixam nos pinos.
- Com um pouco de treino você descobrir qual a pressão e a velocidade ideais para apertar os botões e encaixar as argolas nos pinos.

ILUSTRAÇÕES: ALEXANDER

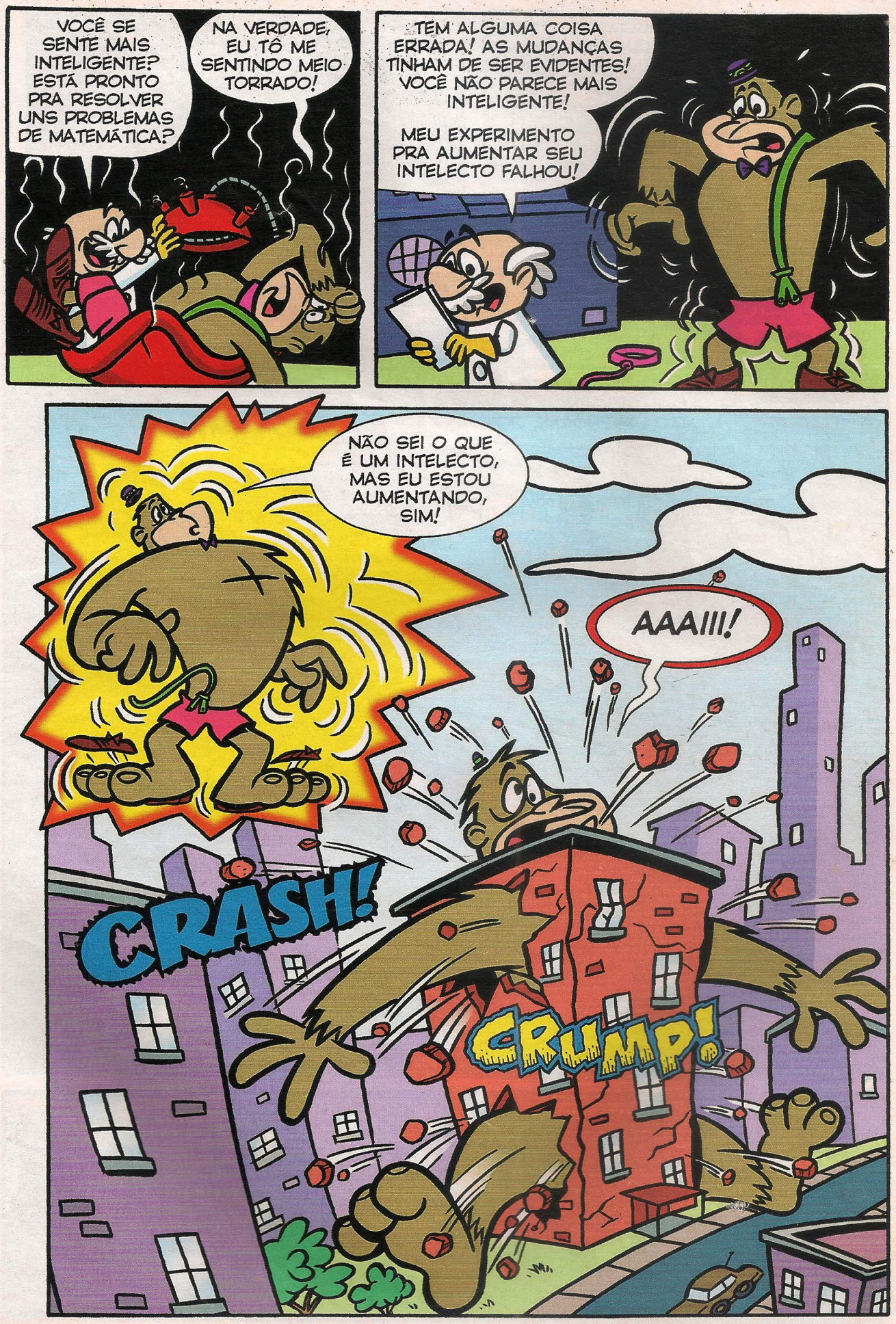


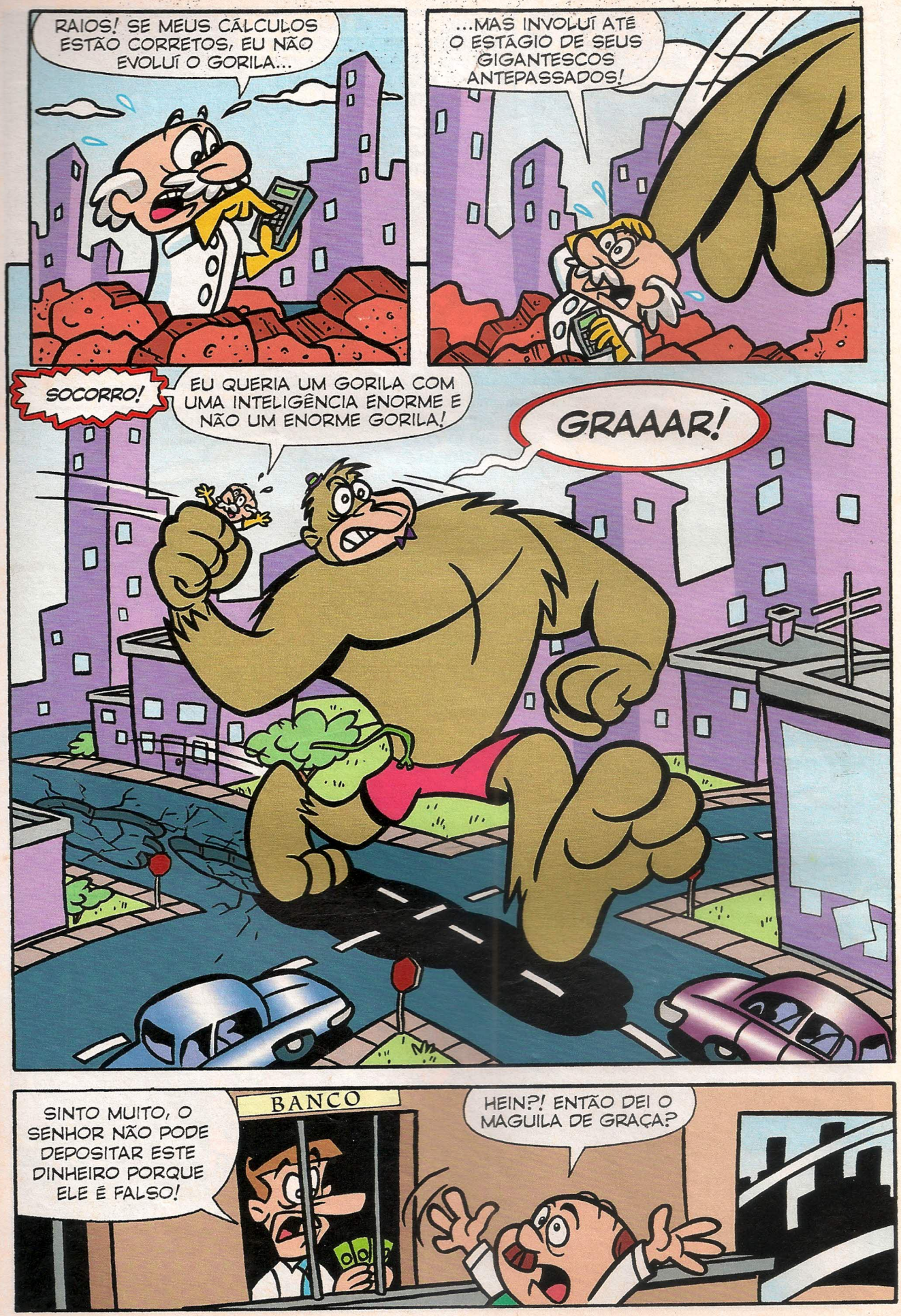
O PODEROSO MAGUILA

TERRY COLLINS ▸ argumento
BILL ALGER ▸ desenhos
DAVE TANGUAY ▸ cores
MARIO LUIZ C. BARROSO ▸ tradução & adaptação

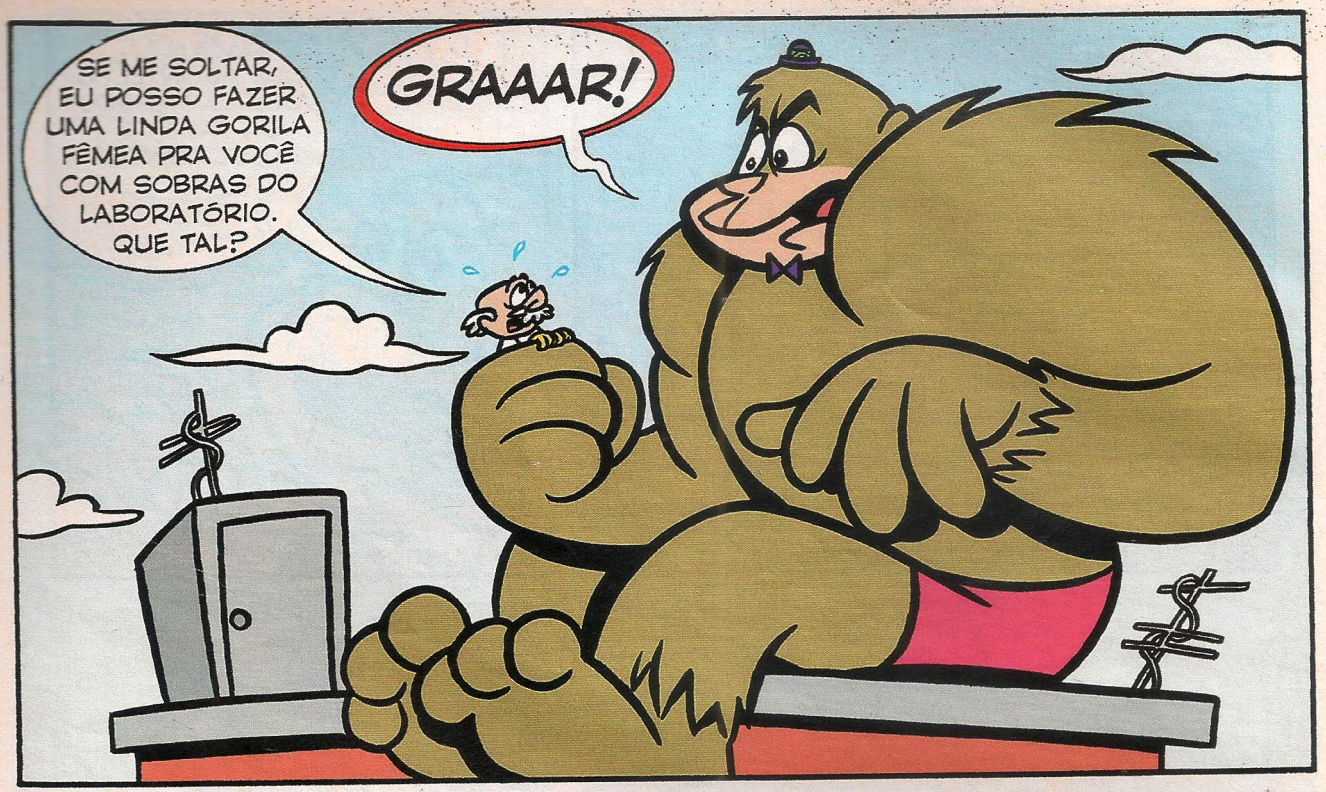
© MAGILLA AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © HANNA-BARBERA. ™ & © WARNER BROS. (S02)

PERMITA QUE EU ME APRESENTE: SOU O DR. M.A. LUCO!
OH-OH, ISSO TÁ PARECENDO FILME DE TERROR. É HORA DE ME MANDAR!
AGORA, VOCÊ ESTÁ SOB MEU COMANDO!
ZZZAP!
POR FAVOR, SENTE-SE NA MINHA REVOLUCIONÁRIA CADEIRA EVOLUCIONÁRIA!
TÁ BOM!
PREPARE-SE PRA EVOLUIR, GORILA! VAMOS ACHAR O ELO PERDIDO!
IAAU! NÃO FICAVA TÃO ARREPIADO ASSIM DESDE QUE O SR. PEEBLES PÔS SAL DE FRUTAS NA MINHA BANHEIRA POR ENGANO!
ZAP!
TÓIM!
SIZZ!


VOCÊ SE SENTE MAIS INTELIGENTE? ESTÁ PRONTO PRA RESOLVER UNS PROBLEMAS DE MATEMÁTICA?
NA VERDADE, EU TÔ ME SENTINDO MEIO TORRADO!
TEM ALGUMA COISA ERRADA! AS MUDANÇAS TINHAM DE SER EVIDENTES! VOCÊ NÃO PARECE MAIS INTELIGENTE!
MEU EXPERIMENTO PRA AUMENTAR SEU INTELECTO FALHOU!
NÃO SEI O QUE É UM INTELECTO, MAS EU ESTOU AUMENTANDO, SIM!
AAAIII!
CRASH!
CRUMP!


RAIOS! SE MEUS CÁLCULOS ESTÃO CORRETOS, EU NÃO EVOLUÍ O GORILA...
...MAS INVOLUÍ ATÉ O ESTÁGIO DE SEUS GIGANTESCOS ANTEPASSADOS!
SOCORRO!
EU QUERIA UM GORILA COM UMA INTELIGÊNCIA ENORME E NÃO UM ENORME GORILA!
GRAAAR!
SINTO MUITO, O SENHOR NÃO PODE DEPOSITAR ESTE DINHEIRO PORQUE ELE É FALSO!
BANCO
HEIN?! ENTÃO DEI O MAGUILA DE GRAÇA?

BANCO
O QUE EU FIZ? ENTREGUEI O MAGUILA PARA UM CRIMINOSO!
MAGUILA! O QUE ACONTECEU? VOCÊ JÁ PASSOU DA FASE DE CRESCIMENTO!
TODOS PARA TRÁS! TEMOS ORDENS PARA ATIRAR NO GORILA SE FOR PRECISO!
SÓ ESPERO QUE ESSE MONSTRO NÃO TENHA UMA FAMÍLIA DO MESMO TAMANHO. É MELHOR A GENTE AGIR ANTES QUE ELE FIQUE PERIGOSO.
ESPERE! NÃO ATIREM NO MAGUILA!
GENERAL, AQUELE GORILA É DA MINHA LOJA! DEIXA EU FALAR COM ELE!
TÁ BOM, AMIGO... MAS, SE ELE REAGIR, NÃO TENHO ESCOLHA!

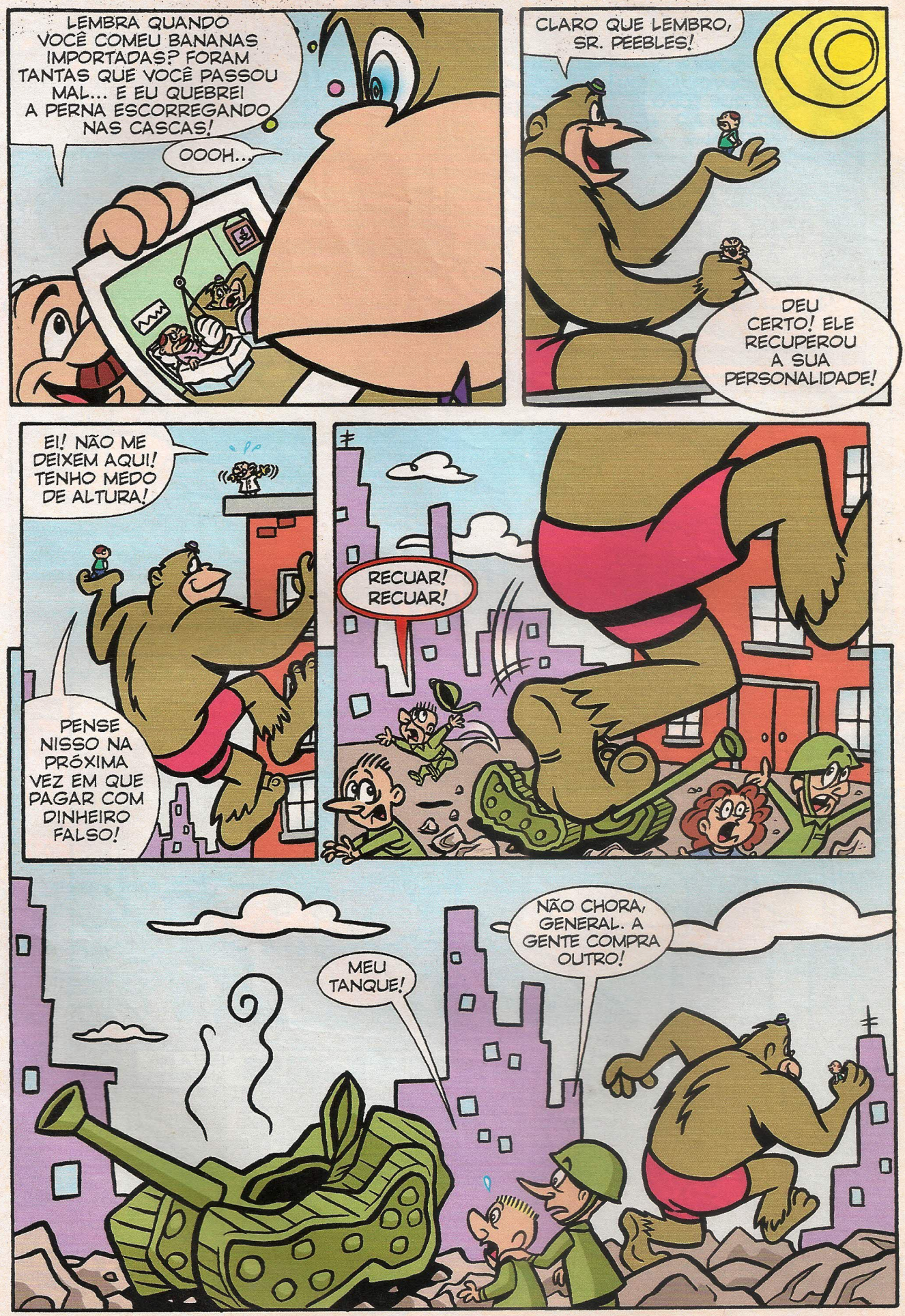

SE ME SOLTAR, EU POSSO FAZER UMA LINDA GORILA FÊMEA PRA VOCÊ COM SOBRAS DO LABORATÓRIO. QUE TAL?
GRAAAR!

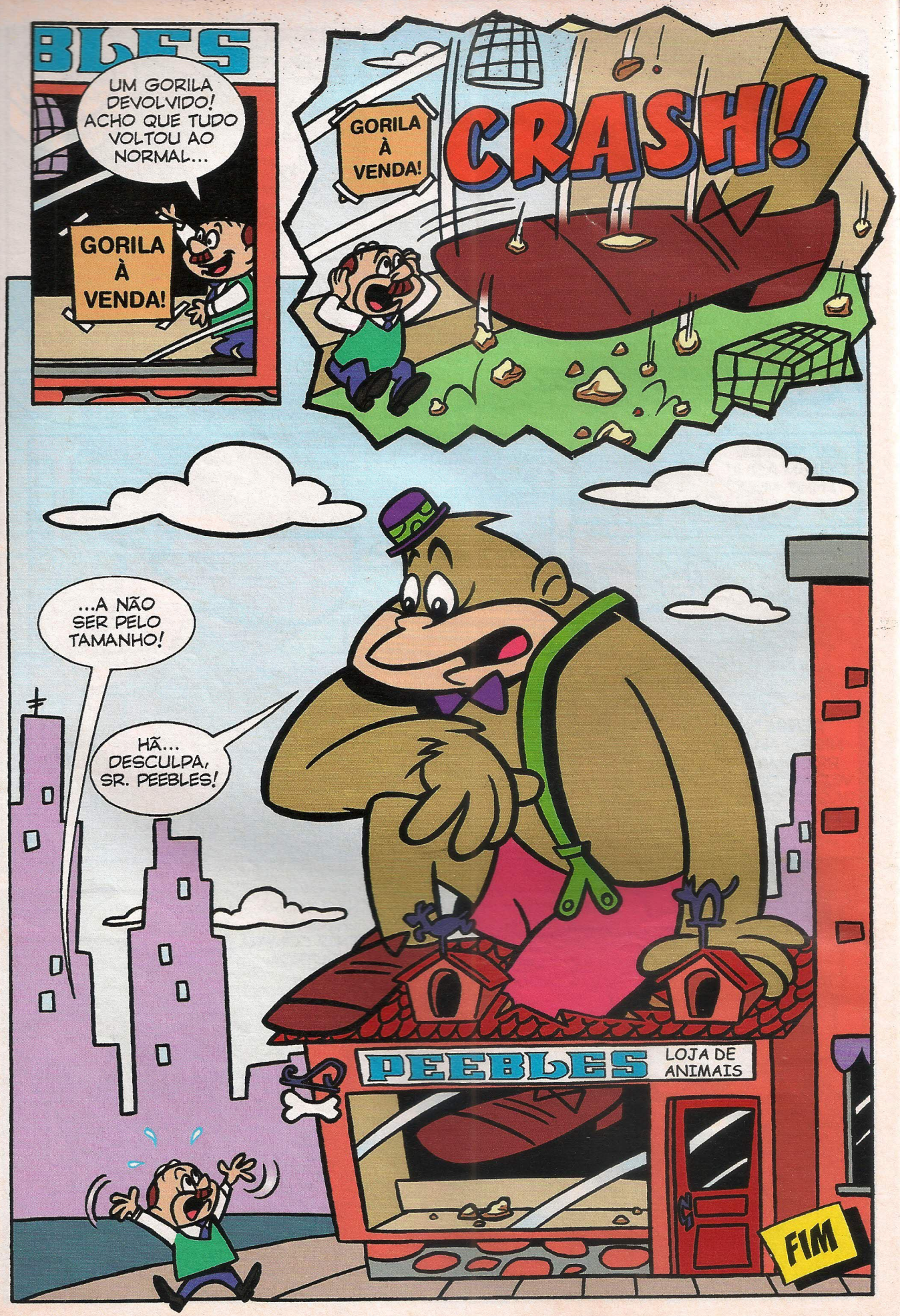
SOU EU, O SR. PEEBLES, MAGUILA!
HUM?!
ELE INVOLUIU E NÃO COMPREENDE NOSSAS PALAVRAS! USE AS EMOÇÕES! É A ÚNICA FORMA DE REVERTER O EFEITO!

OLHE SÓ ESTAS FOTOS, MAGUILA!
GROINC?

ESTA É DO DIA QUE ABRIMOS A LOJA DE ANIMAIS.
PEEBLES
LOJA DE ANIMAIS
ABERTO

ESTA É DO VERÃO EM QUE A DANÇA DO MAGUILA VIROU MODA!


LEMBRA QUANDO VOCÊ COMEU BANANAS IMPORTADAS? FORAM TANTAS QUE VOCÊ PASSOU MAL... E EU QUEBREI A PERNA ESCORREGANDO NAS CASCAS!
OOOH...
CLARO QUE LEMBRO, SR. PEEBLES!
DEU CERTO! ELE RECUPEROU A SUA PERSONALIDADE!
EI! NÃO ME DEIXEM AQUI! TENHO MEDO DE ALTURA!
PENSE NISSO NA PRÓXIMA VEZ EM QUE PAGAR COM DINHEIRO FALSO!
RECUAR! RECUAR!
MEU TANQUE!
NÃO CHORA, GENERAL. A GENTE COMPRA OUTRO!


BLES
UM GORILA DEVOLVIDO! ACHO QUE TUDO VOLTOU AO NORMAL...
GORILA À VENDA!
GORILA À VENDA!
CRASH!
...A NÃO SER PELO TAMANHO!
HÃ... DESCULPA, SR. PEEBLES!
PEEBLES
LOJA DE ANIMAIS
FIM

PASSATEMPO

ENIGMA

Siga as pistas para saber qual o bicho de estimação de cada um.

- A cor verde aparece nos bichos de Tina e Marta.
- O animal de Marcelo não tem coleira.
- O bicho de Tina é pequeno e o de Pedro tem penas.
- Marta tem medo de cães.
- Fábio está com seu passarinho, mas também tem um gato.
- Na cena existem bichos que não são de ninguém.

Resposta na página 42.

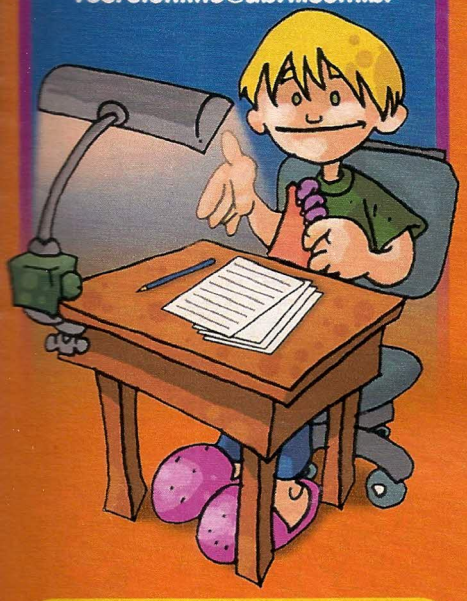
Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO
Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

O que acontece quando a vaca come flores em vez de capim?
Ela dá leite de rosas.
Marina Duarte
Poços de Caldas – MG

O que se compra para comer, mas não se come?
Os talheres.
Ricardo Breno
Por e-mail

O que é, o que é? Quanto maior, menos se vê.
A escuridão.
Leonardo Dias Lemos
Adamantina – SP

O que a árvore de folha verde disse para a árvore de folha amarela?
– Você fez luzes?
Lucas
São Paulo – SP

O artista disse ao fazendeiro:
– Posso pintar suas vacas?
– Não. Prefiro que elas fiquem desta cor mesmo.
Rodrigo de Oliveira
Salvador – BA

O que quando está embaixo queremos que suba e quando está em cima queremos que desça?
O elevador.

Por que um cofrinho deve fazer ginástica?
Para se tornar uma caixa-forte.
Hector Luigi
Indaiatuba – SP

Por que o carro foi para o hospital?
Porque estava com PNEUmonia.
Roberto Ávila
Lençóis Paulista – SP

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA (1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Diretor Editorial Adjunto: Laurentino Gomes

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora de Publicidade Corporativa: Thais Chede Soares B. Barreto

RECREIO

Diretor de Unidade de Negócio: João Arinos R. dos Santos

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Repórteres: Luciana Zenti e Mariana Weber
Diagramadores: Alice Fares Ferreira, Carlo Giovani, Priscila Afonso e Sandra Crivellaro
Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira e Karin Bernardo
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Ronaldo Testa (games) e Eduardo Perácio (revisão).

www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Depto. de Documentação: Susana Camargo **Abril Press:** Rosi Pereira **Prepress:** Susana Cruz **PUBLICIDADE Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivo de Negócios:** Marcelo Pezzato **Executivos de Contas:** João Eduardo Dias, Fábio Santos, Marcus Vinicius Ferreira de Souza **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **PROCESSOS Diretor:** Gilson Del Carlo **Coordenador de Projetos:** Roberto Faccio **ABRIL EDUCAÇÃO Diretor:** ELISEU URBAN **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-5759 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte** – Av. do Contorno, 5.919 - 9º andar, Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vania R. Passolongo, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M.Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília** – SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º andar, sl. 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas** – R. Conceição, 233 - 26º andar - Cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, telefax: (19) 3233-7175 **Curitiba** – Av. Cândido de Abreu, 651 - 12º andar, Centro Cívico - CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 107, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617 fax: (48) 232-1782 **Fortaleza** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldecta - CEP 60170-002, Midiasolution Repres. e Negóc. em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda, tels.: 215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville** – R. Dona Francisca, 260, sl. 1304, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina** – R. Manoel Barbosa da Fonseca Filho, 500, Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml., telefax: (43) 325-9649 / 321-4885 **Porto Alegre** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3388-4166, fax: (51) 3332-2477 **Recife** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, Paulo Renato L. Simões, Pabx: (21)2546-8282, tel.: (21)2546-8180, fax: (21) 2546-8201 **Salvador** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação, telefax: (71) 341-4992 / 4996 / 1765 **Vitória** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329 **Escritório no Exterior: Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização:** Abril-Controljornal-Editora, Ltda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. **Distribuição:** Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Ltda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax:(003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Exame SP, Você S/A **Jovem:** Capricho, Playboy **Abril Jr.:** Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Heróis, Recreio, Witch **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo **Casa e Família:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 03, nº 153, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. Com sua assinatura, seu nome passa a ser incluído na lista de clientes preferenciais da Editora Abril, que poderá cedê-la a empresas idôneas para fins de divulgação e promoção de produtos de seu interesse. Caso não queira fazer parte dessa lista, escreva para Editora Abril - Assinaturas, Av. Nações Unidas, 7221, 6º andar, CEP 05425-902, São Paulo, SP. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional.

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112; Para assinar: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVC | CIPP | ANER www.aner.org.br

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Maurizio Mauro, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

PASSATEMPO

FIQUE DE OLHO

Encontre dois palhaços iguais.

BIRY

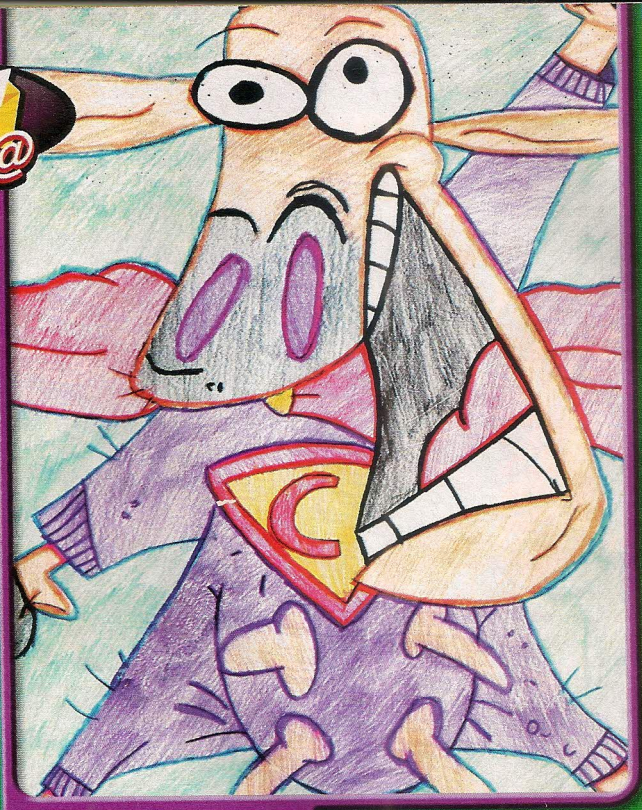
Resposta na página 42.

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

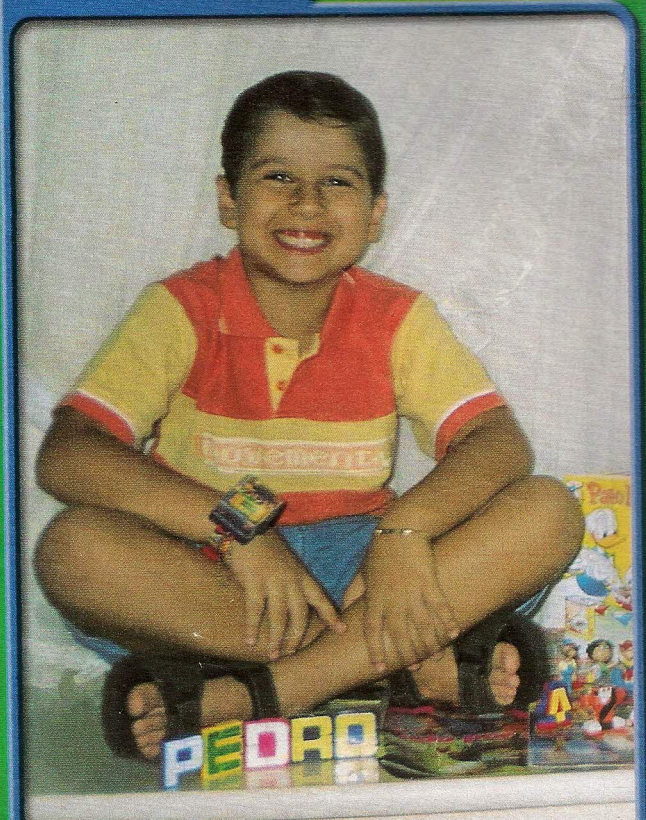


O Pedro Teixeira caprichou no desenho da Vaca.
SÃO PEDRO – SP

Acho que a revista poderia ter quadrinhos do Tom & Jerry.
VICTOR ARAÚJO
SÃO JOÃO DE MERITI – RJ

O que o Pedro Henrique mais gosta é de passatempos.
SÃO PAULO – SP

Eu queria uma matéria falando sobre guepardos.
LUIZA TAVARES
PORTO VELHO – RO



Nova mensagem

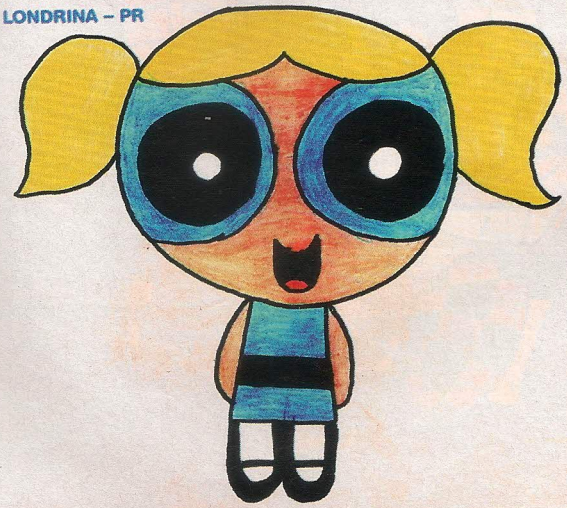
Enviar

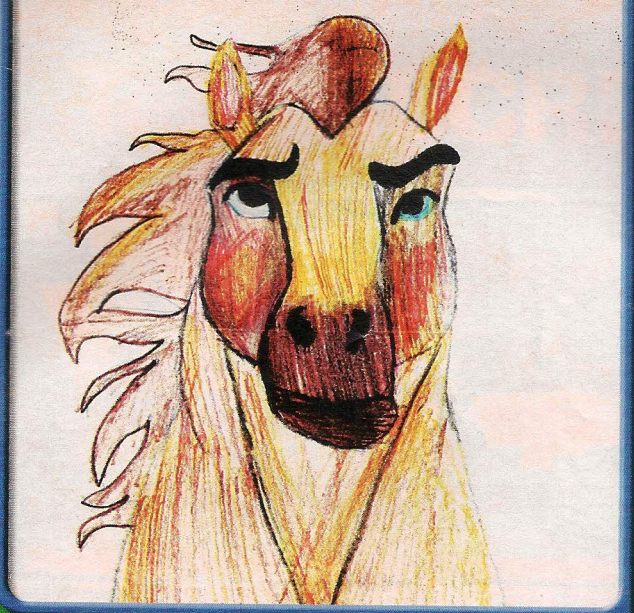
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Oi, RECREIO!
Gostaria que vocês bolassem um teste sobre futebol e que tivesse mais *Você Sabia?*.
Adriana de Carvalho Krause, 9 anos
RIO DE JANEIRO – RJ

Olá, galera!
Acho que vocês deveriam dar mais informações curiosas sobre o leão.
Gabriel Sândalo Calamari
SÃO BERNARDO DO CAMPO – SP

A Débora de Oliveira, fã das Superpoderosas, mandou este desenho.
LONDRINA – PR



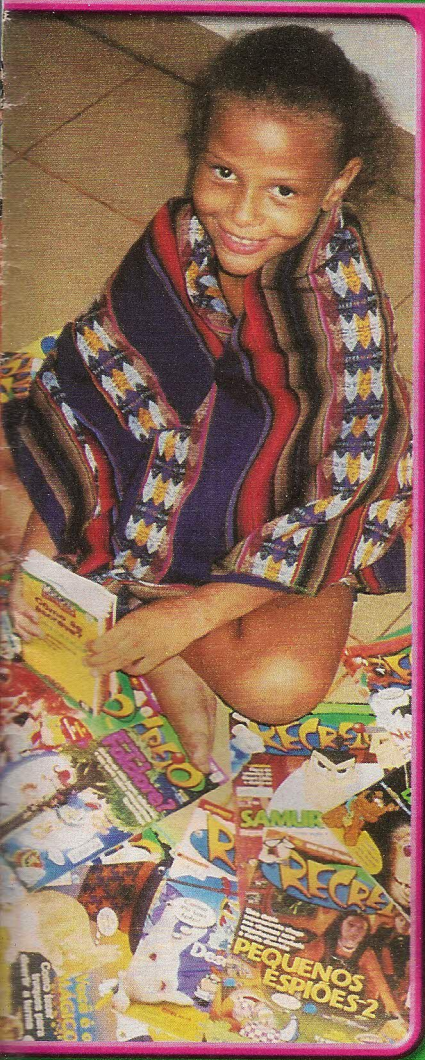


A Jackelyne Carvalho, de 6 anos, testou e aprovou a receita de biscoitos natalinos.
FLORIANÓPOLIS – SC

A Natália Santos, de 8 anos, gosta de desenhar animais.
SANTO ANTÔNIO DO MONTE – MG

Este é o desenho do Jeferson Oliveira de Lima.
RIO DE JANEIRO – RJ

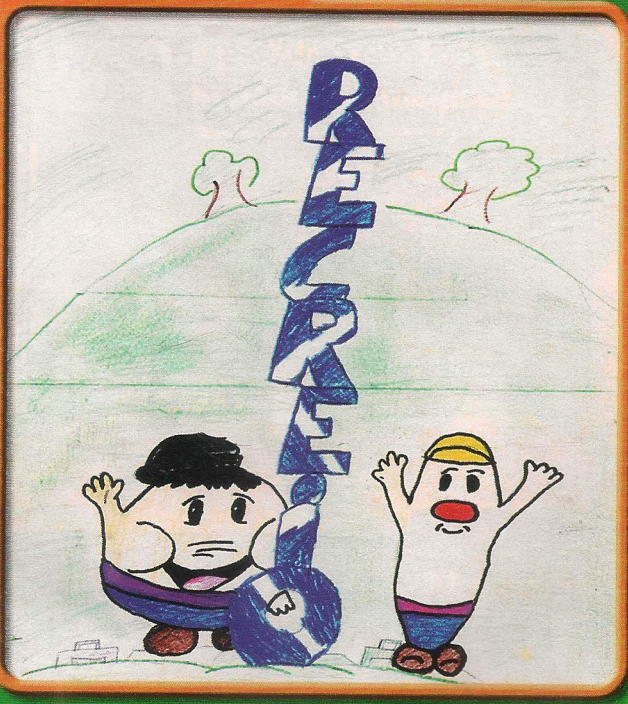
Estes são Franco, de 6 anos, Júlia, de 10 anos, e Guilherme, de 9 anos.
JANDIRA – SP



Esta é a Ilana Teixeira com a sua coleção da RECREIO.
CUIABÁ – MT

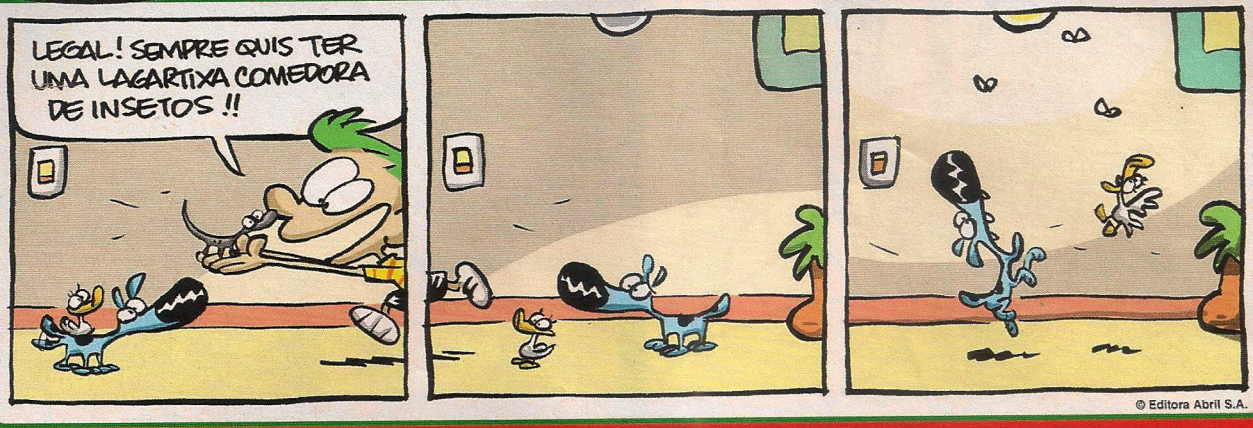
Que tal uma coleção maluca com receitas, travessuras, etc.?
RODRIGO HERMESMEYER
JOINVILLE – SC

O Breno de Araújo, de 11 anos, fez este Digimon.
ARARUAMA – RJ



TIRINHAS!

Animatiras



© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

Bichos

© 2003 United Features Synd./Interc. Press

por Fred Wagner

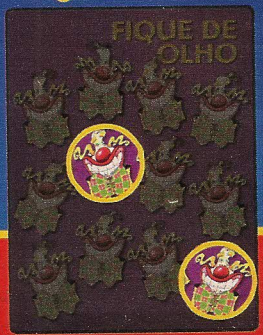
SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 14

Página 19

Páginas 22 e 23

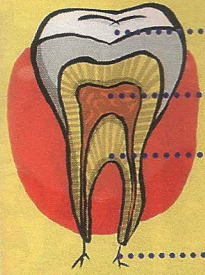
Página 39



Página 37

Marta ▸ tartaruga (9)
Fábio ▸ passarinho e gata (4 e 1)
Marcelo ▸ gato (7)
Tina ▸ cachorro (5)
Pedro ▸ papagaio (2)

OPS! ERRAMOS



Na edição 150, as partes do dente não foram identificadas corretamente. Estas são as partes principais do dente.

Tem RECREIO na rede!

RECREIONLINE

Esta semana:

CONTO

Você trocaria seu dente que caiu por uma moeda?

Clique em **Conte um Conto** para curtir **A Fada dos Dentes**, uma história criada a vários mouses pelos internautas do RECREIONLINE.

ENQUETE

Que pedido você faria ao seu padrinho mágico?

- Um ano inteiro de feriados.
- O fim das guerras.
- Que acabasse a poluição.
- Um mundo sem fome.
- Poderes de magia.

TESTE DO ESQUISITO

Veja se você conhece mesmo algumas partes do corpo humano que têm nomes estranhos.

ABRACADABRA!

Divirta-se com as fadas e outros personagens mágicos no site.

e mais...

Piadas

Jogos

Horóscopo

Biblioteca

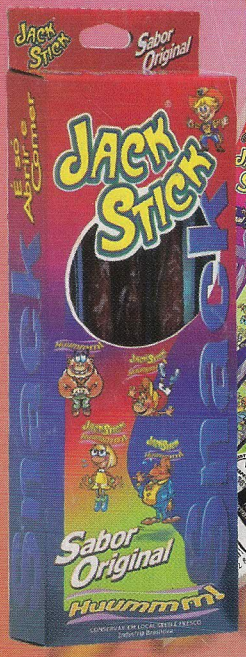
www.recreionline.com.br

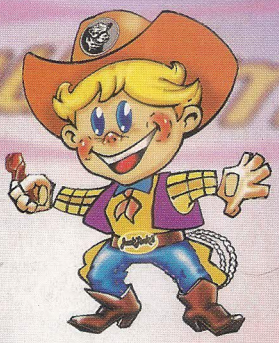
O seu site!

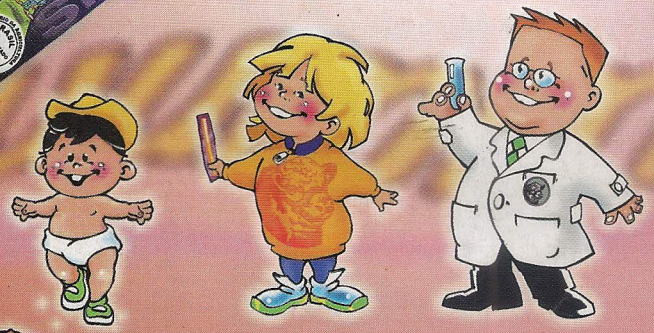
É só Abrir e Comer®

JACK STICK

O Seu Salgadinho de Carne.







www.jacklinks.com.br

Jack Link's® do Brasil - Rua Francisco Nakazato, 1.750A - 1.800B - Itupeva - SP - Tel: (11) 4591-1924

Bateu a fome?

Jack Stick

Snack de carne delicioso.

Jack Stick

Que alimenta e é muito Prático.

Jack Stick

Pura carne bovina.

Jack Stick

É só abrir e comer!

Nas melhores lojas do Brasil!

Um produto

Jack Link's Beef Jerky